Сияние Горы Целестии

Designer: Wolfgang Baur
Editors: Karen S. Boomgarden
Interior Artist: DiTerlizzi
Conceptual Artist: Dana Knutson
Cartographe: Rob Lazzaretti
Project Coordinator: Andria Hayday
Cover Artists: Henry Higginbotham (трехмерный фон), DiTerlizzi (цветные вставки), Robh Ruppel (планарная фотография)
Graphics Coordinator: Sarah Feggestad
Art Coordinator: Peggy Cooper
Electronic Prepress Coordinator: Tim Coumbe
Typography: Angelika Lokotz
Border Art: Robert Repp
Graphic Design: Dee Barnett, Dawn Murin
Proofreader: Michael Carter
Перевод: Ника Бельская

Особая благодарность высказывается Джону Пикенсу за щит архонов и корону сияния

Рубака, который приходит на Гору Целестию в поисках легких ответов вряд ли найдет их. Да, в этом случае он будет воистину невежествен. Добро и закон могут быть какими угодно, но уж никак не легкими.
-Паладин из Ордена Вечного Солнца

Единственная и священная Гора Целестия вздымается из бесконечного моря святой воды, уходя в едва видимые и почти невообразимые высоты. Весь этот план представляет собой идеальную модель правосудия, доброты и порядка, небесного изящества и нечеловеческой доброты, где бдительность множества глаз становится надежным препятствием на пути любого зла, которое пожелает вторгнуться сюда. Это одно из немногих мест на планах где странники могут вложить свои мечи в ножны.
Гора Целестия является небесным домом лучших и светлейших просителей, раем, которого хотели бы добиться все остальные планары. Во всяком случае, так думают просители этого места; странник просто не может посетить Гору, не услышал долгую и благочестивую проповедь о её достоинствах. Все просители стремятся достичь своих собственных целей, сделать себя более совершенными и помочь добиться этого другим. Конечно же, не каждый стремится стать совершенным - во всяком случае, не сразу. Это место, в котором можно жить в радости и гармонии с окружающим миром - во всяком случае, если рубака согласится подчиниться здешней дисциплине и принять идеалы этого плана. Кроме всего прочего, Гора Целестия воплощает в себе возможность самосовершенствования и окончательного соединения с силами Добра и Закона - для тех, кому хватит мужества и доброты, чтобы подняться ввысь через шесть порталов и, достигнув Небесного Города, перейти на Озаренное Небо.

Для многих странников, путь Горы Целестии оказывается чересчур сложным. Эти архоны навсегда остаются светочами, в конце концов, исчезая или увядая, или же они навсегда покидают Гору или героически гибнут в сражениях с вторгшимися демонами, модронами и другими чужаками. Их жертва почитается выжившими, так как даже их гибели находится место на Горе, так как в результате этого появляются мученики, выступающие в качестве примеров величия и порядка этого плана. Только избранным разрешается подняться на вершину горы, так как Горы Целестия является планом чудес, которые дано увидеть не каждому. Если Механус является домом законов и машин Великого Кольца, то Гора Целестия является хранителем его духа.

Физические Условия

От побережья моря у самого подножья первого слоя и до высот седьмого яруса, дороги вьются среди множества пиков, хребтов, каньонов, ущелий и долин плана. Каким-то образом, каждый спуск уводит странника все выше и выше, направляя его к следующему слою, который сияет, подобно солнцу над нижним слоем. Каждый провал, в конце концов, уходит вниз, следуя за грохочущими водопадами и бегущими ручьями в Серебряное Море. Само море взрывается песней всякий раз, когда волны накатываются на берег, отмечая это чем-то вроде звона колоколов или звуков карильонов. Когда в океане бушует шторм, волны обрушиваются на берег, подобно грому, который заглушает голоса обитателей глубин, воспевающих молитвы архонам. Многие странные существа обитают в глубинах Серебряного Моря и, в спокойную погоду, их хор, призывающий моряков вернуться в море, можно услышать и на берегу.
Неподалеку от побережья земля начинает подниматься, и вскоре странник оказывается в окружении холодных ветров и более разреженного воздуха. Ясный и чистый воздух Горы Целестии постоянно очищает горные пики и луга. Этот чистый воздух является очень полезным: Существа, обладающие законно-добрым, нейтрально-добрым, хаотично-добрым и законно-нейтральным мировозрениями получают все преимущества заклинания *благословения* до тех пор, пока они находятся на горе, а законные существа, кроме всего прочего, подвергаются воздействию заклинания *защиты от зла*.
Очищающее воздействие Горы Целестии усиливается по мере того, как пилигримы поднимаются со слоя на слой. Второй слой замедляет воздействие яда, воздействуя на каждое существо, находящееся здесь так, если бы оно находилось под воздействием заклятья *замедления яда*; третий слой вообще *нейтрализует яды*; четвертый слой очищает своих пилигримов, снимая с них проклятья; а пятый слой исцеляет болезни, включая и магические, подобные ликантропии или гниению мумии. Шестой уровень Горы Целестии действует, подобно заклинанию *восстановления*, срабатывающему раз в год. Ни один из знатоков Сигила не знает секрета этого воздействия, и даже попытки унести с собой воду, землю или воздух не могут помочь им в этом. Это просто происходит. Конечно же, большая их часть не отказывается от возможности испытать на себе воздействие всех этих слоев.
Жизнь на склонах Горы является довольно сложной, особенно на верхних слоях. Лавины, обвалы и неожиданные бури могут сбросить вниз любого бедолагу. Кроме того, поблизости от Горы Целестии очень опасно летать из-за нисходящих, восходящих и пересекающихся воздушных потоков. Некоторые из этих жестоких ветров даже переносят странников с одного слоя на другой, но

большая их часть просто сбрасывает несчастных на каменистые, горные склоны. Кажется, будто архоны способны перемещаться по воздуху без каких-либо проблем.
Если воздух над Горой Целестией является очень опасным, то воды у основания горы считаются гораздо более спокойными - во всяком случае, для чистых сердцем. Безмятежное Серебряное Море состоит из святой воды и воздействует соответствующим образом на всю нежить и демонов. Даже самые могучие представители этих рас не могут выжить в случае длительного пребывания в волнах этого моря.
Гора Целестия так же является вместилищем сети врат и порталов, ведущих на другие планы; Невежды часто думают о Горе Олимпе, когда в действительности они ищут Гору Целестию. Врата ведут от одного слоя к следующему, на Основной Материальный План, в Сигил и к Байтопии, Аркадии, Механусу, Элизиуму и Внешним Землям. Каждые врата отмечены двумя резными колоннами.

Магические Условия

Большая часть магии действует на Горе Целестии так же, как и обычно, но существуют определенные исключения, особенно для заклинаний, которые сеют хаос, разрушения и зло. К примеру, заклинание *хаоса* просто не действует в этом месте. Схожим образом, *клякса, золото дураков, заблуждение, заглушка, замешательство, ослабление, инфекция, заблуждение, искажение расстояния, требование, пленение души* и другие заклинания сферы Хаоса просто не срабатывают на Горе Целестии.
Чистота духа оказывает огромное влияние на успешность наложения заклинаний. Результаты определяются тем, насколько мировоззрение заклинателя соответствует мировоззрению плана.

Законно-Доброе	**Нейтрально-Доброе**	**Хаотично-Доброе**
0%	-10%	-30%
Законно-Нейтральное	**Нейтральное**	**Хаотично-Нейтральное**
-10%	-30%	-60%
Законно-Злое	**Нейтрально-Злое**	**Хаотично-Злое**
-30%	-60%	-90%

За каждую ступень, на которую мировоззрения заклинателя отдаляется от законно-доброго, маг получает кумулятивный отрицательный модификатор -10% ко всем заклинаниям, которые он накладывает на Горе Целестии. На вышеприведенной диаграмме эти ступени учитываются только вертикально и горизонтально, но никак не диагонально: таким образом, истинно-нейтральные маги находятся в двух ступенях от законно-доброго мировоззрения (сначала в сторону нейтрально-доброго или хаотично-доброго мировоззрения, а затем уже к истинно-нейтральному), что дает отрицательный модификатор -30% (10%+20%) заклинателям этого мировоззрения. Тем не менее, заметьте, что даже хаотично-злые маги обладают 10% вероятностью успешного наложения заклинания. (Даже силы Горы Целестии дают глупцу определенный шанс).

Колдовство/Вызывание. Вызванные законные существа верно служат своим господам, четко следуя каждой букве своих магических обязанностей и

приказов. Добрые существа делают это по своей воле, никогда не сражаясь с теми рубаками, которые этого не заслуживают, и добрые и законные маги могут ожидать покорности со стороны любого доброго существа, которое они призывают. Конечно же, хаотично-злые или истинно-нейтральные существа могут быть призваны на Гору Целестию с помощью особых ключей, но их сложно убедить подчиняться магу (они получают дополнительный спас-бросок для каждого деяния, которое они должны совершить на благо Добра). Злые или хаотичные маги не могут заставить ни одно призванное существо подчиняться им, независимо от того, сколько они будут стучать своими костяными коробками или сколько денег они смогут предложить.

Гадания. Все предсказания истинны на Горе Целестии: ложь не может существовать на чистых высотах горы, и потому она не действует, рассеиваясь очистительными энергиями плана. Гадания, предсказывающие неприятные события, продолжают действовать - на Горе Целестии невозможно скрыться от правды, даже если она неприятна. К сожалению, *скрытое мировоззрение*, *измененная аура*, *неопределимая ложь* и речи, произнесенные под воздействием зелья речивости, так же считаются абсолютно истинными.

Некромантия. Заклинания этой школы, действующие на благо жизни, действуют вдвое эффективнее, чем обычно (заклинание *восстановления* восстанавливает сразу два уровня, *благословленная забывчивость* действует вдвое дольше, а заклинание *удержания нежити* воздействует на двойное количество неживых существ). Убивающие заклинания перестраиваются и действуют в обратном направлении, удваивая силу предполагаемых жертв (удваивают Хит Дайс и урон жертвы, обеспечивая ей положительный модификатор -1 к Классу Защиты).

Дикая магия. Дикая магия ослабевает на этом законном плане. Все дикие маги теряют один уровень за каждый слой, во время пребывания на Горе Целестии; таким образом, маг 5-ого уровня на втором слое становится магом 3-его уровня (тем не менее, обладая количеством заклинаний мага 5-ого уровня), и этот же заклинатель на 5-ом слое вообще не сможет применять заклинания.
Более того, вся дикая магия после четвертого слоя просто перестает действовать. Заклинания не забываются (хотя заклятье исчезает из памяти мага, если он пытается применить его) и может использоваться так же, как и обычно, когда маг покидает этот план.

Элементальная магия. Элементы на Верхних Планах еще не полностью покорены, но они уже становятся более послушными. Призванные элементалы подчиняются и успокаиваются планом, и потому они служат магу по своей воле, и не выходят из-под его контроля. Дикая, разрушительная элементальная магия просто не действует здесь: На Горе Целестии нет наводнений, землетрясений или огненных бурь, за исключением тех, которые порождаются силами самого плана.

Заклинательные ключи

На Горе Целестии все материальные ключи состоят из металла, состав которого зависит от уровня заклинания. Форма ключа определяется школой: сердца

применяются для заклинаний школы Некромантии, звезды - для Колдовства, чаши - для Гаданий, кольца - для Отречений, Чаши - для Зачарований, жезлы - для Изменений, пыль или опилки - для Иллюзий, и клинки с шипами - для Оглашений или Возглашений. Как чистота металла, из которого сделан ключ, так и чистота самого заклинателя (как уже упоминалось выше), влияют на произнесение заклинания.
Чистое золото, незапятнанное серебро и подобные им металлы необходимы для создания канала, который очистит и сконцентрирует энергию для колдовства. Заклинателям на Горе Целестии можно посоветовать заботиться о своих ключах так же внимательно, как и воинам, которые заботятся о своем оружии, так как на Семи Горах магия является оружием, которое служит делу добра. Танар'ри и другие развращенные демоны и трудом выносят все чистое, что находится возле них.

Силовые ключи

Силовые ключи даруются довольно часто, но боги пристально следят за ними, и потому они не попадают в руки тех, кто стремится осквернить или разрушить спокойный приют Горы Целестии. Конечно же, любую систему можно обмануть, и не-хаотические и не-злые персонажи могут получить силовые ключи, но они изменяются каждые 30, 60 или 90 дней, в результате чего даже обретенные незаконно ключи обладают довольно ограниченной полезностью. Силовые ключи богов солнца всегда являются светлыми и блестящими предметами, причем некоторые из них сияют постоянно и ослепительно, даже ночью. Силовые ключи Брихаспати, учителя богов, являются более скромными, и выглядят, как обычные свитки. Силовые ключи дворфийских богов представляют собой молоты, наковальни и другие инструменты, сделанные из различных металлов. Силовые ключи халфлингов являются более сложными, и более приятными вещами, к которым могут принадлежать дымящаяся трубка, медленно готовящееся блюдо и соответствующим образом переливаемое вино. Что же насчет силовых ключей Бахамута, то, говорят, будто он предоставляет их любому дракону, который просит об этом, и что они всегда принимают облик сокровищ, золотых и сияющих.

Магия Архонов

Кажется, будто каждый рубака на Семи Горах изучает тайные искусства. Возьмите вечность, доступную для исследований, и дисциплинированных просителей, и результаты этого будут заливать ослепительным сиянием весь план, хотя странник, скорее всего, не увидит их в Клетке. Архоны внимательно контролируют свою уникальную магию, жреческие заклинания которой неизвестны больше практически нигде. Ниже приведены описания их блистательной магии.

Корона сияния
(Возглашения/Оглашения)

Уровень: 3
Сфера: Солнце

Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С
Длительность: До рассвета
Время Произнесения: 2
Область Воздействия: 1 существо
Спас-бросок: Нет

Корона сияния создает сияющий свет, равный по силе заклинанию *продолжительного света*, в радиусе 10 футов от заклинателя. Кроме того, *корона сияния*, указывает на то, насколько преуспели просители или архоны в избранном ими пути; тот, кто близок к завершению своего пути, обладает яркой короной, а тот странник, который далек от него, будет иметь тусклую корону.

Благословленная забывчивость
(Очарования/Зачарования, Изменения)
Обратимое

Уровень: 3
Сфера: Разум, Некромантия
Расстояние: 10-футовый радиус/уровень
Компоненты: В, С, М
Длительность: Постоянная
Время Произнесения: 4
Область Воздействия: 1 существо/уровень
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Хотя, кажется, будто это просто более могучая разновидность заклинания волшебника *забытие*, магия архонов случит более высокой цели: она исцеляет раненные и искаженные разумы. *Благословленная забывчивость* снимает вредоносное воздействие проваленных бросков страха или ужаса, и исцеляет любые разновидности безумия, вызванные столкновением с воющими ветрами Пандемониума или ужасами Бездны.
Обратная форма заклинания, *окрыленная память*, восстанавливает разум любого существа, на которое подействовали воды Реки Леты. Если оно накладывается на существо, которое не теряло память, оно восстанавливает одно заклинание, запомненное ранее, в случае с заклинателями, и действует в качестве заклинания *предсказания* для тех странников, которые не связаны с заклинаниями.

Корона Пламени
(Возглашения/Оглашения)

Уровень: 5
Сфера: Солнце
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, М
Длительность: 1 оборот/уровень
Время Произнесения: 5
Область Воздействия: Заклинатель
Спас-бросок: Нет

Корону пламени часто видят среди архонов-мечников, который призывают её перед вступление в бой. Заклинатель становится пылающим маяком сил добра, которые обжигают всех злых существ, находящихся в радиусе 10 футов, нанося 2d6 единиц урона. К их числу относятся демоны, нежить, злые духи и злые фэйри, но не злые персонажи или просители. *Корона пламени* так же является одним из многих жреческих заклинаний, которые используются при зачаровании *шлема сияния*.

Корона Сияния

(Возглашения/Оглашения)

Уровень: 6
Сфера: Солнце
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 раунд/2 уровня
Время Произнесения: 9
Область Воздействия: Особая
Спас-бросок: Нет

Заклинание превращает головной убор в сияющий источник золотого света, как только его носитель вступает в ближний бой. Все его противники должны сделать спас-броски против заклинаний или ослепнуть на 1d4 раунда (-4 к броскам атаки). Если противники не ослепляются, то они получают отрицательный модификатор -2 ко всем спас-броскам из-за раздражающего сияния головного убора.
Существа, испытывающие отвращение к солнечному свету, или обладающие отрицательными модификаторами при сражении в ярком свете подвергаются более серьезному воздействию (дроу, дерро, дуэгары, гоблины, многие разновидности нежити и так далее). Представители этих рас, оказывающие в радиусе 30 футов от заклинателя, должны сделать спас-бросок против заклинания или сбежать. Тот, кто не убегает, получает обычный отрицательный модификатор при сражении в ярком свете. Нежить, отличная от скелетов и зомби, получает 1d6 дополнительных единиц урона за каждый раунд пребывания в данной области.
Заклинание должно быть наложено на определенный головной убор: шляпу, корону, тиару, шлем, венец и так далее. Головной убор должен быть одет на голову, или же заклинание не будет действовать. Заклятье начинает действовать сразу же после того, как носитель головного убора наносит удар в ближнем бою. Его воздействие продолжается в течение одного раунда на каждые два уровня заклинателя (округляется вверх). Материальным компонентом этого заклинания является опал, стоимость которого должна достигать как минимум 100 золотых, который маг должен держать в руках. Он разбивается в момент завершения заклинания (если разбить его заранее, то заклинание перестанет действовать).

Корона Величия

(Возглашения/Оглашения)

Уровень: 7
Сфера: Солнце
Расстояние: Прикосновение
Компоненты: В, С, М
Длительность: 1 раунд/уровень
Время Произнесения: 1 раунд
Область Воздействия: Заклинатель
Спас-бросок: Снимает воздействие заклинания

Корона временно дарует ауру могучего представителя добра любому младшему существу, внушая благоговение всем другим существам своим поразительным совершенством и правильностью. Аура вызывает чувство благоговейного ужаса у любого существа, количество Хит Дайсов которого меньше 6, в результате чего они должны забыть обо всем, что они делали, и повернуться лицом к заклинателю. Если заклинатель говорит что-то, то его слова рассматриваются, как заклинание *совета*, и телепатически понятны слушателям, даже если маг говорит на непонятном им языке.
Существа, количество Хит Дайсов которых больше 6, обладают иммунитетом к воздействию заклинания. Существа, которые делают успешный спас-бросок против заклинания, могут продолжать заниматься своими делами.

Щит Архонов
(Отречения)

Уровень: 7
Сфера: Защита
Расстояние: 0
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд/2 уровня
Время Произнесения: 1
Область Воздействия: 120-градусная дуга
Спас-бросок: Нет

Это заклинание создает мистический щит благотворных энергий, который встает между заклинателем и атаками, производимыми с помощью заклинаний, заклинательных способностей или магических устройств (посохов, жезлов и т.д.). Атаки, производимые по заклинателю в области дуги щита, попадают по щиту и, следовательно, сначала должны разрушить его. Делайте броски 1d20 для каждого заклинания, вонзающегося в щит. Он разрушается в том случае, если результат броска меньше или равен уровню атакующего заклинания. Щит, который разрушается, все же защищает своего носителя от последнего заклинания, которое вонзается в него.
Если заклинание, воздействующее на область, задевает заклинателя, но не полностью концентрируется на нем, то щит дает положительный модификатор +4 к спас-броскам и уменьшает урон на 2 пункта за каждый кубик. Эта защита так же предоставляется в случае с теми формами разящего дыхания, которые наносят физический урон.
Если атаки наносятся по заклинателю с различных сторон, то щит оказывается между магом и самой опасной угрозой определяющейся Мастером.

Щит не дает защиты от всех остальных атак. Заклинатель может создавать *щит архонов* только раз в день.
Обратная форма заклинания, *щит танар'ри*, действует так же, но использует губительные энергии. Эта форма заклинания используется злыми жрецами.

Обитатели Горы Целестии

Каждый доблестный архон представляет собой огромный вес на чашах весов космоса. Каждый злой дух является всего лишь щепоткой праха. Проблема состоит в том, что во вселенной существует слишком много праха, и слишком мало архонов.
-Муллистер, Законник

В большинстве своем Гора Целестия заселена архонами, хотя многие планары так же осели в её безопасных долинах. Гора является домом особых путей и покровителей; большая часть странников, в конце концов, избирает свой путь и идет по нему, под руководством своего покровителя, хотя никто не заставляет странника делать подобный выбор.
Пути Горы Целестии представляют собой как физические дороги и тропы, так и духовные путешествия к вершинам чистоты и мудрости на Озаренном Небе. Физически, даже архоны, которые могут летать, предпочитают следовать дорогам, паря над пилигримами, которые карабкаются вверх по склону.
Духовные пути имеют множество различных названий среди архонов-светочей, происходящих из различных миров Прайма: Восьмикратный Путь, Пять Достоинств и так далее - рубаки могут называть их так, как они пожелают. Истина состоит в том, что хотя все это кажется достаточно легким, на деле пути оказываются недоступными для большинства светочей. Просто поймите, что добиться совершенных, ничем незамутненных доблести, милосердия, гуманности, нищеты, чистоты или щедрости очень сложно.
Архоны избирают пути так же, как другие обитатели вселенной вдыхают воздух; это для них абсолютно естественно и полезно, так как архон не сможет достичь высших уровней Горы Целестии и высших форм существования архонов, не преуспев в одном или нескольких путях. Это не слишком важно для планара, особенно учитывая то, что путь планара завешается сразу же после того, как он покидает Гору Целестию. Когда планарный рубака выбирает какой-то путь, он приносит великие клятвы своему божественному покровителю, подвергается посту и долгим службам, а затем приносит особую жертву. Но даже в этом случае он сможет следовать пути только до тех пор, пока он будет находиться на Горе Целестии.
Как только рубака избирает свой путь, он должен следовать ему до тех пор, пока он не достигнет следующей горы, где он сможет избрать новый путь. К счастью, планарам не нужно избирать пути, хотя тот, кто все же делает это, оберегается архонами-светочами так, если бы он был одним из них. Другим странникам лучше самим заботиться о себе.
Каждый путь имеет как свои преимущества, так и свои обязательства. *Восьмикратный Путь* увеличивает Харизму пилигрима на один пункт, но при этом требует, чтобы он развивал в себе терпение, пацифизм, отвагу, веселье, дисциплину, щедрость и доброту, а так же учил чему-то других.

Путь Пяти Достоинств требует абсолютной честности, милосердия, надежды, умеренности и терпеливости. Тот, кто избирает его, получает +1 к Силе на все время пребывания на Горе Целестии. Идущие этим путем редко поднимаются выше шестого слоя.
Путь Доблести требует добрых дел, а не слов. Он популярен среди Скрытых, и пилигримы, избравшие его, получают +1 к Ловкости, но при этом они должны творить добро каждый день, или же будут вынуждены покинуть его. Немногие последователи Пути Доблести поднимаются выше пятого слоя.
Путь Самоотречения дает +1 к Телосложению, но требует соблюдения трех правил: оказания помощи каждому, кто просит о ней, соблюдения обета бедности (пилигримы должны выпрашивать еду и приют, но при этом они могут владеть одним набором одежды и оружия) и умерщвления плоти. Последнее требование может принимать различные формы: бичевание, пост, обет молчания или целомудрия и так далее.
Путь Мистического Единения включает в себе медитацию, очищение, пост, пустоту и вхождение в трансы для получения видений. В результате этого странники получают +1 к Мудрости, хотя ограничения пути часто вступают в противоречия с ходом приключений.
Путь Разума концентрируется на постоянном обучении, мудрости прошлых веков и ценности веры и ритуалов. Тот, кто может полностью посвятить себя скрытым и древним формам знания, получает +1 к Интеллекту, но при этом должен полностью отойти от мира и посвятить себя монастырским занятиям. Немногие последователи этого пути способны подняться выше четвертого слоя.
Покровители Горы обычно являются силами, но иногда ими оказываются представители или просто более просветленные пилигримы, живущие вдоль дорог, ведущих ввысь, и помогающие тем, кто еще не возвысился так же высоко, как и они. Семь Гор не похожи на Сигил, где странник может переступить через все еще кровоточащее тело и сказать Убийцам Милосердия, что он ничего не видел. Но покровители так же следят за чужаками, которых они никогда раньше не видели. Иногда они действуют не слишком справедливо, но для них будет страшным позором, если на их путь вступит не заслуживающий этого путешественник. Большая часть покровителей пребывала на избранном ими пути так долго, что они обрели заклинания жрецов; они получают заклинания, подобно жрецам, уровень которых равняется тому количеству уровней, которые они обрели во время пребывания на пути. К примеру, рейнджер, который вступил на Путь Доблести на 4-ом уровне, и достиг 8-ого уровня, будет получать заклинания, как жрец 4-ого уровня.

Силы

Странники не выбирают свою дорогу; их дорога является одновременно судьбой и испытанием.
-Ориэль, архон

Гора Целестия является домом великих богов Морадина, Джаризиана, который является покровителем крылатых змей (оба описаны в *Мифологии Монстров*, далее просто ММ) и Тира (из *сеттинга Забытых Королевств* или ЗК), как, впрочем, и великих богов халфлингов, которых возглавляет Йондалла (ММ). Паладайн (из *сеттинга Драгонланса* или ДЛ) так же по слухам обитает среди облаков Горы Целестии.

К числу средних сил относится множество богов солнца и знания, среди которых следует отметить Аматэрасу, Брихаспати, Чжун Гуэля, Гуань Иня, Митру и Сурью (из *Легенд и Сказаний* или ЛС). Берронар (ММ), прародительница дворфийской расы так же обитает здесь. Эти силы присматривают за королевствами архонов и иногда являются в прозрениях тронным архонам, чтобы направить их действия в нужную сторону.
Младшие силы Горы Целестии включают в себя Шифукуджина (ЛС), Бахамута, Платинового Дракона и Тришину (оба ММ). Лорд Северного Ветра, Бахамут, привязан к первым четырем слоям Горы, Шифукуджин - к первым трем, а Тришина - к Серебряному Морю.

Представители

Солары и планетары выступают в качестве представителей сил. Самыми могучими из них являются Вестенор (Px/m/планетар/Законно-Добрый), который служит Ордену Воинов Планов в качестве главного советника; Ксерона (Px/f/солар/Законно-Добрая), хранительница входа на Озаренное Небо; и Растифер (Px/m/ солар /Законно-Добрый), защитник халфлингов Зеленых Полей и дворфов Эракинора.
Легионы младших аазимонов служат в качестве представителей силам Горы Целестии, включая армии агатионов и целые шеренги дэвов. Эти представители следят за часами дня и ночи, днями недели, небесными телами и временами года, в зависимости от своих сил и способностей. На Горе Целестии кто-то всегда присматривает за порядком, хотя это не значит, что кто-то придет на помощь глупцу, который ухитрится влезть в неприятности. В случае с большинством планаров, на зов о помощи отвечает архон-светоч, хотя проблемы с дикой магией, демонами или темной магией часто приводят к появлению архонов-мечников, которые записывают глупцов в книгу мертвых. Архоны, обладающие статусом гончих или более высоким, обычно так же являются представителям, которые иногда оказываются более пригодными для работы в качестве проводников и информаторов, чем высокомерные аазимоны.

Просители-Архоны

Искушение является лучшим инструментом против святости.
В глубине своих маленьких, чистых разумов, эти
архоны всегда думают, будто им чего-то не хватает,
и это действительно так.
-Правило Трех

Просители Горы Целестии являются уникальными, так как сразу же после прибытия на Гору, их души превращаются в архонов, за исключением тех просителей, которые отправляются в королевства дворфов и халфлингов. Каждый проситель-архон стремится стать представителем - гончей или выше - и, в конце концов, слиться с планом. Просители часто начинают свой путь в качестве архонов-светочей, грубой формы справедливого существа, которое испускает ослепительный свет, но еще не способно испускать сияние мудрости. Другие архоны относятся к светочам, как к детям, прощая их ошибки и направляя их на путь доблести. Большая часть просителей, в конце концов, обретает статус представителя и проходит через формы гончей, хранителя,

мечника и книжника на протяжении многих столетий, а то и эонов. Некоторые из наиболее выдающихся архонов могут быть призваны к служению в других, менее распространенных формах.
Архоны являются наиболее многочисленными обитателями Семи Гор Добра и Закона, и все они стремятся достичь самой высокой вершины высочайшей горы, где они надеются стать великими аазимонами. Подобно всем остальным просителям, архоны-светочи ненавидят покидать свой родной план, так как смерть за пределами Горы Целестии приводит к забвению.
Архоны верят, что только достойные рубаки могут пройти через врата и порталы, ведущие вверх по склону горы, и их стражи становятся все сильнее и сильнее по мере восхождения ввысь. Никому неизвестно, кто живет на Озаренном Небе; некоторые говорят, что переходящие туда оказываются прямо на Плане Позитивной Энергии. Другие отрицают это; следуя их словам, истина Озаренного Неба не предназначена для смертных (включая даже самых сведущих знатоков).
◊ Архоны-светочи, к которым принадлежит большая часть здешних просителей, отвечают перед всеми остальными архонами, как, впрочем, и перед соларами, девами, планетарами и силами. Первое небо является излюбленным домом архонов-светочей, хотя они встречаются и на других слоях этого плана;
◊ Архоны-гончие знают пути, ведущие как вниз, так и вверх по склону горы. Первое и второе небо являются излюбленным местом обитания архонов-гончих;
◊ Архоны-хранители оберегают порталы и врата между слоями;
◊ Архоны-мечники уничтожают демонов, которые пытаются сокрушить Гору Целестию и её обитателей. Мечники так же переносят послания архонов-книжников между всеми слоями Горы Целестии.
◊ Тронные архоны, несмотря на то, что они не являются такими же могучими, как архоны-книжники, принимают участие в управлении и ежедневных заботах Целестии. Тронные архоны руководят городами Горы Целестии, и они могут приказывать всем остальным архонам на своих слоях.
◊ Великие архоны-книжники являются начальниками целых слоев этого плана. Правителями архонов-книжников являются Баракиэль, Домиэль, Эратаол, Пистис София, Разиэль, Сеалтиэль и Зафкиэль - вместе они составляют совет, именуемый Семикратным. Семь членов совета известны не только по своим именам, но и по их символам: льву, сове, дракону, орлу, медведю, псу и ослу, которые носят их последователи в качестве символов своей верности и покорности. Семь слоев в свою очередь делятся на 196 провинций, которыми правят архоны-хранители.
◊Тронные архоны и архоны-книжники обладают слугами на Прайме: архонами-трубачами. Архоны-трубачи являются архонами воскрешения и песен, обязанностью которых является направление просителей, призванных обратно на Прайм с помощью заклинаний *оживления мертвецов* или *воскрешения*. Их почитают за власть над жизнью и смертью и за то, что они рискуют вечным забвением во время каждого своего путешествия. Архонов-трубачей возглавляет Израфель, лорд герольдов.

Павшие Архоны

Не каждому архону удается следовать по Пути Доблести. На самом деле, некоторые из них терпят ошеломительную неудачу. Если они оказываются на Бааторе, то их жизни заканчиваются быстро и болезненно, но в более мирных

землях Горы Целестии большая часть архонов получает второй шанс - а иногда даже не один, а дюжину. Архоны, которые проявляют признаки хаоса, становятся асурами, младшими представителями хаотичных сил. Архоны, которые проявляют определенную склонность к злу, изгоняются с Горы Целестии на Прайм, в Сигил или куда-либо еще.
Архоны, которые слишком часто вмешиваются в дела праймов, часто изгоняются; группа начинающих архонов, которых называли Смотрителями, научила праймов искусствам колдовства, астрологии, кузнечного дела, письма и предзнаменованиям солнца и облаков. Смотрители были изгнаны; вместе с собой они взяли самых талантливых и многообещающих из своих праймовых последователей. В конце концов, эти последователи положили начало расе аазимаров, добрых сородичей тифлингов. Хотя аазимары очень редки, они являются значительной силой на Верхних Планах, часто собирая армии для крестовых походов, проводя евангелические миссии по всему Великому Кольцу и Сигилу, а так же обращая в свою веру модронов.

Фракции

Большая часть обитателей Горы Целестии обращает не слишком много внимания на философии фракций; подобные смертные проблемы только отвлекают их внимание от бесконечного стремления к самосовершенствованию и очищению. Некоторые архоны время от времени заключают союзы с фракциями; большая их часть предпочитает представителей местной секты, Ордена Воина Планов.

Другие столкновения

Аазимоны, ноктралы и зовери являются единственными существами, за исключением архонов, которые могут называть Гору своим исконным домом, но приятная атмосфера и чувство безопасности Горы Целестии привлекает множество других странников. Чаще всего это асуры, ламмасу и шеду. Орды бурак пасутся на зеленых лугах в летние месяцы, и пери, рассветные духи и другие добрые существа так же часто встречаются на склонах Горы Целестии. Балаэна знают тайный портал, ведущий из истоков Реки Океануса, расположенных в Таласии на Элизиуме, на дно Серебряного Моря. В результате этого, балаэна часто плавают по Серебряному Морю, навещая островные цитадели первого слоя плана, где они подбирают странников, которые верят, что они привязаны к верхним пределам (но которых балаэна, с помощью своей связи с силами обеих планов, отвозят на Элизиум).

Орден Воинов Планов
(Дети Неба, Братья, Верующие)

Орден - это больше, чем клятва, больше, чем верность, больше, чем служение. Это жизнь и надежда для всего доброго во вселенной.
-Индиго Закрывающий

Философия Секты. Любой ценой оберегайте могучую твердыню Гору Целестии, так как искушения хаоса, сомнения, алчности и зла всегда стремятся развратить все справедливое и чистое.
С момента своего основания, которое произошло около тысячи лет назад, Орден значительно расширил свои владения за счет частей Аркадии и Внешних Земель благодаря усиленной борьбе с теми, чьи убеждения мешали переходу этих земель через планарную границу. Многие члены Ордена являются планарами, хотя некоторые праймы так же смогли стать Братьями. Тем не менее, обычно у Ордена не слишком много последователей.
Возглавляемый Префектом Восходящей VII (Pl/f/человек/P15/Орден Воинов Планов/Законно-Добрая), Орден регулярно нападает на Нижние Планы и уничтожает хаос и зло на нейтральных территориях Механуса и Ахерона. Префект Ордена всегда избирается после недельного соревнования в риторике, за которым следует анонимное голосование. Префекту всегда помогает планетарный советник.
Величайшим волшебником Ордена является Индиго Закрывающий (Pl/m/человек/W22/Орден Воинов Планов/Законно-Добрый), гордый, но часто безмолвный человек, который в большинстве случаев использует для общения заклинание *чревовещания*. Индиго призывает светового аазимона всякий раз, когда он отправляется на какую-то из миссий Ордена.

Основной План Влияния. Гора Целестия. Членов этой секты можно найти так же на Байтопии и Аркадии, где они проповедуют свои убеждения среди местных жителей.

Союзники и Враги. Верующие находятся в ненадежном союзе с Гармониумом и Законниками. Они безустанно трудятся над разрушением лживых убеждений Обреченных, Стражей Судьбы и Атар.

Условия Принятия. Из-за упора, который Орден делает на справедливые действия, хаотичным рубакам обычно сложно следовать клятвам, которых требует Орден. Странники с хаотичным мировоззрением не могут присоединиться к Ордену, но он открыт для всех остальных обитателей вселенной, которые готовы следовать его правилам и подчиняться приказам высокопоставленных лиц. Злым рубакам предлагают отречься от их пути и измениться, но немногие из них могут выдержать бесконечные призывы Ордена к самопожертвованию и подчинению. Большая часть вскоре отказывается от попыток исправиться и возвращается к злу.
Символом этой секты является сияющее солнце в конце затмения. Тем, кто стремится вступить в Орден, часто поручают описать символ; только те счастливчики, которые видят конец затмения, могут присоединиться к Братьям. Тот, кто заявляет, что затмение только начинается, слышит вежливое предложение поискать товарищей где-то еще.

Преимущества. Орден представляет собой очень тесно связанную организацию, в результате чего каждый из Братьев может попросить или потребовать помощи от своего товарища.

Ограничения. Члены Ордена Воинов Планов связаны клятвами бедности, целомудрия (хотя и не целибата) и верности. Они должны делать все, для распространения дела Добра, хотя силовые решения не приветствуются.

Семь Гор Добра и Закона

Берегитесь предательства в Сигиле. Берегитесь сражений и лязга мечей на Ахероне и Асгарде. И берегитесь жужжания молитв на Горе Целестии. Все это место - это не более чем одна гигантская кафедра.
-Фактор Убийц Милосердия, Маллин

Гора Целестия состоит из семи слоев или ярусов: Лунии, Меркурии, Веньи, Солании, Мертиона, Йовара и Хрониаса. Каждый из этих слоев представляет собой гору (или даже несколько гор) и является всего лишь еще более высокой точкой единой горы, которой является сама Целестия, отделенной от нижнего слоя тонким слоем облаков или тумана. Каким-то образом, вершина Горы Целестии ясно видна даже с берега первого слоя, и следующего яруса Горы можно достичь, только вскарабкавшись ввысь и пройдя через портал. Рубака может карабкаться целыми годами, и так и не приблизиться к следующим вратам; в конце концов, каждый слой является бесконечным. Истина относительно того, как пилигрим, находящийся в самом низу, может видеть через семь бесконечных пространств и шесть обычных слоев вершину Целестии является загадкой для мудрецов и длиннобородых философов. Главное то, что странник видит свет Озаренного Неба и именно это поддерживает в его сердце желание добраться до вершины.

Луния, Серебряное Небо

Серебряное Небо является самым близким к Астральном Плану слоем Горы Целестии и потому оно, в некоторых отношениях, напоминает Астрал - небо этого места является почти полностью темным, и при этом оно заполнено серебристыми звездами, которые вместе с лунным светом освещают это место. Луния содержит все порталы, ведущие на Небеса с Внешних Земель, Аркадии, Байтопии и Астрала. Тот, кто входит на Лунию, обычно оказывается на океанском мелководье. Поблизости расположен берег великой горы-острова, усеянной цитаделями и укреплениями из белого камня, подобными Вере Сердца и Крепости Вечного и Бесконечного. Кроме того, существует еще множество подобных цитаделей-островов, и странники часто описывают их обитателей и архитектуру. Ходят слухи, что самые большие цитадели занимают целые острова, простирающиеся на много миль.
Сам океан состоит из свежей, чистой воды, которая сжигает нежить и демонов, подобно святой воде, оставляя серебряные шрамы на их отвратительной плоти. Звенящий прибой звучит, подобно колоколам или ветру, несущемуся среди сосулек, а среди волн живут дельфины и немногочисленные морские эльфы. Вода может быть сладкой, но утопит странника так же быстро, как и любой другой океан, особенно если странник не готов к путешествию. Рубаки, входящие на Лунию, обычно падают в океан; неподготовленных к такому развитию событий путешественников спасают зовери, которые стараются

убедиться в том, что ни один странник, который входит на план, не утонет без хорошей на то причины.

Вера Сердца
(Город)

Характер. Повсюду царит доверие, и каждая улица и таверна наполнена изяществом. Дуэли, воровство и гнев рассеиваются простыми радостями Веры Сердца. Повсюду виднеются ящики с растениями, сверкающие булыжники и искрящиеся фонтаны. Собаки не рычат, дети могут хныкать или жаловаться, но никогда не кричат, а старики почитаются. Никто не закрывает свои двери или окна.

Правитель. Старший ламмасу, которого зовут Лебес (M/m/ламмасу/Законно-Добрый) правит со ступеней храма Митры в центре города; любой злодей должен нести ответ перед ним. Он обычно выслушивает жалобы и разбирает преступления с рассвета до полудня, а затем его суд отправляется на отдых да начала вечера.

За Троном. На самом деле, Лебес довольно сильно зависит от советов его гарема младших ламмасу, четырех прекрасных женщин его племени, которым хватает здравого смысла, чтобы направлять его решения и приговоры. Их зовут Аламиэль, Донахен, Хеллисон и Сангариэль (M/f/ламмасу/Законно-Добрые).

Описание. Город Вера Сердца построен на пологом утесе, расположенном у самого серебристого океана, и его центральная площадь часто затопляется во время высокого прилива. Эти наводнения могут затопить большую часть города, если высокие приливы совпадают с яростными весенними или зимними штормами. Здешняя гавань выступает в качестве доков для множества кораблей, балаэна и пловцов, которые отправляются на более хаотичные Внешние Планы.
Сам город раскинулся вдоль трех основных улиц, одна из которых уходит ввысь, в горную долину, тогда как две оставшихся идут вдоль берега в различных направлениях, отходя от городского порта.
Врата в Наивысший, расположенный на Внешних Землях, лежат возле самого берега, хотя сами они висят над морем. Рубаки, которые бросаются в погоню за прыгающим огоньком (напоминающим блуждающий огонь) и ловят его, оказываются на вершине башни во Внешних Землях.

Милиция. Солдаты Веры Сердца называются Крылатыми Львами, и являются младшими ламмасу, которые ищут как опыта, так и совершенствования. Из-за того, что они являются молодыми и горячими, Крылатые Львы иногда слишком активно ловят и наказывают преступников, в результате чего они часто арестовывают "подозрительных" персонажей. Они никогда не нарушают закон, но при этом внимательно следят за теми, кто, по их мнению, может попытаться совершить это.

Услуги. Вера Сердца в основном предоставляет товары для пилигримов: святую воду, священные символы, крепкие сапоги, окованные железом посохи,

широкополые шляпы для защиты от солнца и дождя и теплую одежду, помогающую справиться с холодом верхних пределов Горы Целестии. Странники могут отправиться с пристани на более хаотичные Верхние Планы, хотя Крылатые Львы стремятся убедить их не делать этого. Цены варьируются от 100-200 gp за переход на Байтопию или Элизиум и до 500 gp для Земель Зверей и Арбореи, не говоря уже про 2000 gp за путешествие во Врата Луны Асгарда.

Новости. Королевство Тришины - величественный коралловый риф на краю теплых океанских течений - по слухам располагается где-то возле самого берега, куда иногда приходят для торговли дельфины и морские эльфы. По неизвестным причинам балаэна отказываются брать туда путешественников; некоторые мудрецы верят, что они сами живут и спариваются там, и потому стремятся удержать странников вдали от своих родных вод.
Огромный моллюск, пойманный возле внешних отмелей Веры Сердца, содержал в себе исполинскую, черную жемчужину, которая уже успела заслужить имя Звезды Глубин среди местных жрецов. Младшие жрецы как раз исследовали её, когда высокий жрец неожиданно убрал её из сокровищницы; рыбаки поговаривают, что жемчужина - это все, что осталось от танар'ри, погибшего в море много лет назад, и что его дух завладел телом высокого жреца.

Нектар Жизни
(Королевство)

Характер. Вечная бдительность является ценой свободы. Мудрость изгоняет страх, и потому мудрец может идти по жизни без дрожи и волнений. Тот, кто собирает мудрость, обретает истинные богатства; все остальное - это только угли и прах в его устах. Только сияние знаний о самом себе и окружающем мире может рассеять темноту жадности, развращенности и лени.

Сила. Брихаспати (ЛС), бог знания, который научил другие силы молитвам, и все еще учит Атар, Невежд и других безбожников освобождению и возрождению. Будучи воплощением самой мудрости, он посылает своих аватаров для того, чтобы давать советы раджам и другим могучим правителям.

Описание. Нектар Жизни является спокойной и безмятежной землей, в высокогорьях которой растет несколько лесов скрюченных сосен, и где множество рощ груш и яблонь заполонили долины. Днем в этом королевстве с неба льется чистый и яркий свет, и здешнее солнце редко скрывается тучами. Города и крепости этого королевства лежат в ущельях и долинах.
В прибрежных районах, водопады и теплые ручьи мчат свои воды вперед, стремясь встретиться с морем, и вырывая в земле узкие долины. На южных склонах очень много виноградников, и вдоль дорог располагаются небольшие храмы святых и покровителей странников. Хижины отшельников, расположенные через каждые несколько миль, делают путешествия для многочисленных пилигримов этой земли более спокойными и легкими.

Особые Условия. Дворец Бахамута иногда становится главной достопримечательностью этого королевства, обычно появляясь в туманах возле

грохочущего водопада, который называется Вуалью Девы. Когда он здесь, Бахамут вершит правосудие и дает советы всем, кто приходит к нему.

Важные Города. Города Нектара Жизни часто представляют собой небольшие твердыни, в тени которых собрались магазины и дома, или же укрепленные библиотеки и храмы. Самым большим городом-крепостью является Омуриэль, известный своими прекрасными переплетчиками книг. Самой большой библиотекой является Катсударма, представляющая собой множество залов, заставленных мириадами книг, за которыми внимательно следят писцы Омуриэля, делающие все новые и новые копии слов Фонарщика; библиотека так же славится своими агрессивными коллекционерами и торговцами книгами, которые путешествуют по планам, выискивая новые работы или альтернативные редакции важных произведений. В крайних случаях они вступают в праведные сражения для того, чтобы вернуть книги, которые попали в злые руки. Не существует официальных записей относительно порталов или врат, расположенных где-то помимо монастыря, но ходят слухи о том, что в Омуриэле расположен портал, ведущий прямо в Зал Записей Сигила, самое сердце фракции Обреченных.
Орден Воинов Планов так же поддерживает несколько форпостов в Нектаре Жизни, самым большим из которых является высокий Шпиль Индиго, в котором живет одноименный маг. Эта лазурная башня изнутри гораздо больше, чем кажется снаружи и, предположительно, содержит в себе портал, ведущий в Сигил. Величайшие сокровища башни оберегаются могучими магическими печатями. Когда Индиго куда-то призывают, он оставляет свою башню в умелых руках архонов-хранителей Амбаэля и Кетарари, архонов зимы.

Важные Неигровые Персонажи. Архон, известный только как Фонарщик (Pl/m/архон-хранитель/Законно-Добрый) записывает все деяния обитателей этого королевства. Он так же является начальником архонов-гончих, наблюдающим за приемом гостей и выбирающим архонов-светочей, которых можно повысить до гончих. Истина состоит в следующем: Фонарщик никому не открывает своего имени потому, что много лет назад сила его истинного имени заставила Фонарщика служить жестокому магу с Прайма, который заставлял его выполнять миссии, недостойные архона-хранителя. После этого Фонарщик стер все упоминания о своем истинном имени из записей Лунии, что заняло у него многие годы.
Правителем-архивариусом самого большого монастыря этого королевства является Мадхи Прадхамнешти (Pl/m/человек/P9/Орден Воинов Поанов/Законно-Добрый). Его энциклопедическая память помогает ему поддерживать в строгом порядке тысячи табличек, свитков, томов, книг, записей и атласов. Он обучает пятерых учеников, которые должны заменить его после его смерти: Шанкара, Чандру, Анабали, Ганама и Уттала. Он никогда не покидает монастырь, предпочитая в случае необходимости использовать своих учеников или наемников. В монастыре находится портал, ведущий в Сигил, а точнее в архивы Законников.

Услуги. Каждая частичка знания, которым обладают смертные последователи Брихаспати, записывается в один из свитков этого королевства, хотя большую часть довольно сложно найти или прочитать. Услуги проводников по монастырю стоят от 10 до 50 золотых, хотя главы архивов, подобных Мадхи

Прадхамнешти могут потребовать дополнительную плату или отклонить просьбу странника. Нетерпеливые путешественники иногда убивают медленных или капризных проводников, хотя это редко помогает - ничто не может заставить дух проводника говорить с убийцами из могилы, так как он оберегается Брихаспати.

Меркурия, Золотое Небо

Второе небо является местом разреженного воздуха и высоких надежд. Разреженный воздух вызывает у странников головокружение и необходимо определенное количество времени для того, чтобы привыкнуть к нему. Горы Меркурии являются довольно молодыми, и вздымаются в небо так, если бы пытались схватить его, тогда как здешние долины отличаются глубиной и возникли благодаря быстро мчащимся вперед ручьям и рекам, которые вырываются из скалистых ущелий, расположенных между пиками. В верхних пределах Меркурии иногда встречаются плоскогорья и луга, но, в конце концов, поднимающийся ввысь странник добирается до плато, и эти плато являются наиболее заселенными частями слоя.
Меркурия является арсеналом и плацем Семи небес. Самые благородные бойцы спят вечным сном в великих могилах и мавзолеях, где их деяния вспоминают во время ежегодного Дня Памяти, который организовывают архоны-мечники Закриэль, Задкиэль и Мупиэль.
Бахамут, так же именуемый Драко Паладайном, поселился здесь, осев в своем собственном небесном дворе. Его дворец практически всегда виден, в отличие от других, низких слоев Горы Целестии. Сами золотые драконы помогают просителям идти по уводящим ввысь дорогам (именуемым здесь Восьмикратным Путем); их золотые тела танцуют в небе на закате и на рассвете.

Дворец Бахамута
(Место)

Слухи. Дворец Бахамута представляет собой сияющее чудо, полностью построенное из сокровищ великого владыки драконов, с окнами из драгоценных камней в обрамлении золота и серебра, стен из мозаичной меди и слоновой кости и полов из кованного мифрила. Он путешествует со слоя на слой, появляясь и исчезая по желанию самого Бахамута.
Внутри стен Дворца находится семь великих вирмов, которые служат Бахамуту в качестве просителей, как впрочем, и множество сокровищ, просителей и трофеев, собираемых на протяжении эонов (а так же кости тысяч предполагаемых воров).

Описание. Дворец Бахамута одновременно существует на первых четырех слоях Горы Целестии. Как Бахамуту удалось добиться этого остается неизвестным, так как тайна этого неведома даже другим силам - хотя любой знаток, способный рассказать им об этом, будет очень хорошо награжден.
Дворец Бахамута обладает открытыми порталами, для которых не требуются ключи, расположенными на каждом из первых четырех слоев, которые ведут на Элементальный План Воздуха или в пустоту Астрала. Йонел является архоном-

хранителем, несущим ответственность за охрану врат Северного Ветра на первой горе. Стражами оставшихся трех являются Керкоута, оберегающий врата Южного Ветра, Мориэль, охраняющий врата Западного Ветра и Рухиэль, стерегущий врата Восточного Ветра.

Особенности. Дворец Бахамута является единственным, коротким путем на верхние ярусы Горы Целестии, позволяющим пилигримам миновать долгие и сложные подъемы. В результате этого, он становится целью многих пилигримов и захватчиков, хотя он слишком хорошо защищен для того, чтобы дать пройти бедолагам, которые не позаботились о достаточных дарах. (Бахамут может быть Владыкой Добрых Драконов, но он все еще остается драконом). Каждый странник, который проходит через его врата и дороги, пребывает под пристальным наблюдением одного из драконов Бахамута.

Золотой Огонь
(Королевство)

Характер. Свет рассеивает зло, и чистые лучи солнца являются признаком милосердия и правосудия. Сердце, открытое свету, дарует своему владельцу радость жизни. Равнодушие, страх и нищета являются инструментами тьмы и должны быть отброшены. Хорошие урожаи и богатство торговли являются знаками божественного благоволения.

Силы. Митра и Сурья (ЛС). Две этих силы света и тепла, рассвета и заката, правят Золотым Огнем.

Описание. Это королевство постоянно купается в сиянии, так как солнце в Золотом Огне никогда полностью не уходит за горизонт. Город Пашрита содержит достаточно известные ворота на Байтопию, где находится дом Савитри, другой солнечной силы пантеона Митры, отвечающего за долгое дневное солнце. Ушас, дочь рассвета, так достаточно часто приходит на склоны Горы Целестии из своего дома на Элизиуме, хотя её приходы и уходы являются не такими упорядоченными, как солнце, за которым она следит.

Важные Города. Золотой Огонь обладает двумя многолюдными городами, Пашритой и Маррашадом. Пашрита является городом тепла Митры, а Маррашад - городом рассвета Сурьи. Оба они посвящены поклонению солнца, но их обитатели так же различны, как и два зверя хаоса.
Пашрита является городом ярко-белых зданий. Каждый дом обладает центральной печью, покрытой плитками, излучающими тепло даже в самые темные часы. Врата на Байтопию представляют собой две золотых колонны, покрытые знаками, печатями и предсказаниями каждого затмения и солнечного спряжения, известного ученым и астрологам Золотого Огня. Обитатели Пашриты обожают вести яростные споры относительно вырезанных там пророчеств, получая особенное удовольствие от запугивания гостей города. Сами врата обычно окружены аурой тепла и дороги, ведущие туда, испускают свет. Храм Золотого Быка Митры, построенный из теплого мрамора и украшенный шелковыми знаменами, вздымается над всеми остальными зданиями в центре города.

Маррашад является городом гаснущего и разгорающегося света, заполненным ароматом жасмина. Его многоцветные стены сияют различными оттенками, варьирующимися от желтого до розового и серого, изменяя свой цвет так же быстро, как изменяется цвет самого рассвета. Подобно тому, как яркий свет Пашриты отражает неистовство её обитателей, бледное сияние Маррашада скрывает город робких душ, кротких и дружественных людей, которые кажутся легкой добычей для любого бойца, обладающего крепким клинком и сильной волей.
Маррашад так же является домом для Тигля Света, тигля из розового мрамора, напоминающего лотос, и постоянно нагреваемого теплом света, который исходит из его чаши. Существа, входящие в тигель, очищаются от всех злых настроений и тенденций, включая тех, которые были вызваны проклятыми вещами, ликантропией и другими магическими источниками. (Если баатезу или танар'ри окажется внутри Тигля, то он будет уничтожен. Кажется, что это достаточно легкий способ отправить их в книгу мертвых. Но сначала рубака должен запихнуть демона в чашу тигля...)

Особые Условия. Золотой Огонь сжигает и уничтожает всю нежить и открывает всех невидимых существ. Нежить получает в течение каждого раунда 1d6 единиц кумулятивного урона при воздействии на неё света Золотого Огня. Таким образом, вампир получит 4d6 единиц урона в четвертом раунде пребывания на свету в этом королевстве.
В Золотом Огне можно укрыться в тенях, но каждый, кто скрывается в них или под покровом темноты просто прекращает существовать. Это исчезновение называется затемнением, и затемненные существа просто пребывают в стазисе до тех пор, пока на них снова не упадет свет: ничто не может навредить им или подействовать на них. Существа, находящиеся под покровом заклинаний *тьмы*, подвергаются спас-броску против окаменения для избежания заключения. Существа, на которых действует заклинание *продолжительной тьмы*, освобождаются, когда тьма рассеивается восходящим солнцем.

Важные Неигровые Персонажи. Архон Пенемуэ (Pl/m/тронный архон/Законно-Добрый) несет ответственность за обучение искусству письма и избавлению от безразличия обитателей вселенной. Очевидно, что его задача не имеет конца.
Его правой рукой является посланница Думах (Pl/f/архон-трубач/Законно-Добрая), которая передает слова архонов Ордену Воинов Планов. Думах так же является достойным в грезах, передавая им видения, пророчества и предупреждения о приближающемся зле. По слухам, голос Думах разносится так же далеко, как и звуки труб, и её знамения и сложные поручения всегда сложно пропустить или отринуть.
Пенемуэ и Думах являются двумя наиболее важными фигурами Золотого Огня, и они часто путешествуют по этому королевству, вынося приговоры, закрепляя желания и деяния, и определяя права и обязанности вассалов. Они безустанно следуют своему Пути Доблести.
Правителем Пашриты является паладин Беназир Сингх (Pl/f/человек/Pa16/Гармониум/Законно-Добрая). Её сила, честность и верность делу справедливости помогли завоевать ей множество друзей, но нажили Беназир в два раза больше врагов. Когда ей удается избавиться от своих многочисленных

обязанностей и обязательств, она часто разъезжает по королевству на своей боевой лошади, Розе Рассвета, общаясь с просителями и узнавая об их заботах.

Услуги. *Палочки света*, наполненные сиянием солнца, свободно продаются на площадях и рынках тем странникам, которые собираются использовать их в более темных королевствах. Палочки обеспечивают как яркий солнечный свет, так и тепло солнца на протяжении количества дней, равного стоимости палочки, поделенной на 10 золотых.
Золотой Огонь так же славится своими прекрасными ткачами, изготовляющими чудесные одежды из шелка, золотых тканей и прекрасного хлопка. Здешние красильщики обожают светло-розовые и темно-фиолетовые тона, как впрочем, и все оттенки красного, оранжевого, коричневого и ярко-желтого цветов. Халфлинги Зеленых Полей часто приходят в Золотой Огонь за шарфами и носовыми платками. Сами просители Золотого Огня любят обматываться своими тканями с ног до головы, в результате чего их видно на огромных расстояниях, а так же закрывать улицы своих городов красочными полотнищами, в результате чего создается впечатление, будто они ярко пылают.

Венья, Жемчужное Небо

Третьим слоем Горы Целестии является Венья, дом богов халфлингов. Венья освещается мягким, перламутровым сиянием, ниспадающим со свода небес. Горы Веньи являются древними и довольно низкими, в результате чего на них редко лежит снег. По здешним землям бегут теплые и прозрачные ручьи, хотя на их берегах зимой часто появляется лед. Многие из небольших ручьев используются просителями этого слоя, которые выкапывают небольшие озерца для водяных мельниц и ирригации полей.
Большая часть здешних склонов предстает собой поля-террасы или ухоженные леса и рощи. В Венье не так уж много голого камня; большая часть поверхности гор покрыта высокими деревьями, густыми кустами и высокогорными травами. Даже самые глухие места Веньи являются зелеными и спокойными, и, в большинстве своем, состоят из зеленых пустошей, лесов и горных лугов. Достаточно часто попадаются выходы угля и бутового камня.

Стеклянное Озеро
(Место)

Слухи. Говорят, что это горное озеро из наполовину замороженной воды скрывает в своих глубинах зрелый канал, ведущий на многие другие планы Великого Кольца. Более того, оно содержит односторонний переход в Астрал, на План Воды, в глубины Колодца Мимира в Асгарде и воды источника Норн на Внешних Землях, и все это находится на дне озера (темные глубины которого не сумел измерить еще ни один халфлинг, какие бы долгие цепи и грузы он не применял).
Кроме того, на дне озера находятся сокровища, собирающиеся там уже много эонов, и которые бросали туда многие просители. Если бы странник ухитрился каким-то образом попасть туда, то он смог бы обзавестись таким количеством денег, которого ему хватило бы до конца его дней. (Более того: ему хватило бы денег для того, чтобы выкупить себе дорогу из Бездны!)

Описание. Само озеро находится в напоминающей чашу долине между тремя пиками и питается водами из близлежащего ледника, который состоит из прозрачного синего льда. Хотя воды озера очень холодны, в них все же живет несколько небольших рыбок и улиток, и, иногда в нем плавает пара гусей или лебедей. Когда странник бросает в воды озера свое подношение, из бездонных глубин озера поднимается свет (некоторые говорят, что дно озера связано с Серебряным Морем). Когда свет достигает поверхности озера, он выходит из-под воды в облике архона-мечника или поразительного видения, которое лишает несчастного сознания на 1-6 часов (бедняга).

Особенности. Стеклянное Озеро является местом могучих пророчеств, ясновиденья и мистических трансов. Силы добра оценивают достойность каждого, кто ищет мудрости и предвиденья возле Озера. Странник, который оказывается недостойным, изгоняется могучим архоном-мечником, посланным силами, но достойный путешественник награждается видением.

Зеленые Поля
(Королевство)

Характер. Жизнь представляет собой множество маленьких удовольствий, и гостеприимство является величайшим долгом любого цивилизованного существа. Защита домашнего очага является единственной достойной причиной для войны и умный странник не отправляется скитаться по лесам и долам - он остается дома и заботится о своем саде и выполнении своих обязанностей. Следите за тем, что говорят соседи.

Силы. Йондалла, Арворин и Кирроллали халфлингов (ММ). Их владения представляют собой комбинации подземных закромов и небольших, приземистых зданий, напоминающих дома их последователей и просителей, но только истинно верующие могут найти вход в истинные дома сил Зеленых Полей - места такой беззаботности и комфорта, что никто и никогда не возвращается оттуда.

Описание. Невежды думают, что Зеленые Поля - это всего лишь еще одно название самой Веньи. Тем не менее, планарам известно, что Зеленые Поля являются отдельным королевством, в котором никогда не пропадают посевы, в котором всегда стоит ясная погода, и в котором богатые урожаи так же обычны, как и грабеж в Клетке. Здесь нет больших хищников: самыми грозными из здешних обитателей являются кроты, барсуки, кролики и другие мелкие вредители, хотя даже они не могут навредить здешним урожаям. Сами поля расположены на террасах.
Дома в Зеленых Поля строятся в обычном для халфлингов стиле: часть их расположена над землей, а часть - в мягкой, меловой земле на склонах гор. Здесь нет полностью диких мест, но при этом Зеленые Поля нельзя назвать полностью прирученными; дикие звери всегда прячутся в изгородях или наблюдают за халфлингами с опушек лесов.
Солнце теплее, а ветра мягче в Зеленых Полях, чем где-либо еще, и всегда кажется, будто это место лежит в цвету. Странники быстро забывают здесь о своих бедах, уходящих вдаль, как весенние дожди, и силы маленького народца не допускают никаких разногласий и раздоров среди своих последователей.

Важные Города. В Зеленых Полях нет одного, доминирующего города, хотя здесь расположено множество селений, изгородей, непрерывно работающих мельниц и небольших садиков. Самыми большими и аккуратными поселениями являются Свечной Лес, Марстон-на-Воде, Чертополох, Янтарный Поток, Черепаший Ручей и Изюмные Холмы. Все они очень похожи друг на друга, хотя жители каждого поселения яростно гордятся своей уникальностью. Каждое поселение построено вокруг центральной площади, на которой растет огромное, древнее дерево, причем каждое из них принадлежит к своей породе и является городским талисманом.

Особые Условия. В Зеленых Полях сфера Растений является более эффективной, чем где-либо еще на Горе Целестии, действуя вдвое дольше обычного, и воздействуя на втрое большую территорию. Любое растение, растущее в здешней земле, вырастает вдвое быстрее.
Любое глупец, который наносит вред здешним просителям, страдает так же, как и невинный, которому он навредил. Он получает полностью идентичные раны, и потому любой глупец, который убивает просителя-халфлинга, сразу же испытывает на себе гнев Йондаллы, быстро теряя молодость и энергию до тех пор, пока он не превращается в высохшую оболочку прежнего себя, а затем в прах.

Важные Неигровые Персонажи. Представители Арворин (Рх/различные халфлинги/F6-F9/Законно-Добрые) представляют собой группу элитных воинов, которые умерли в сражении, а теперь защищают и патрулируют поселения халфлингов Зеленых Полей. Будучи Хранителями, они так же несут ответственность за сигнальные костры Горы Целестии, предупреждающие о готовящихся вторжениях Гармониума с Аркадии или Людей Богов из Эфира. Просители-халфлинги гордо рассказывают о Барлетте Бдительном, Хранителе, который зажег костры для того, чтобы предупредить других обитателей Горы о нападении баатезу.

Услуги. Зеленые Поля больше всего славятся своей хорошей и обильной едой, прекрасными чаями, табаком и одеждой, как впрочем, и прозрачными, минеральными ручьями.
Мастера-халфлинги делают прекрасные, хотя и небольшие повозки для пони, и крепкие телеги для быков, и во время праздников урожая Йондалла благословляет некоторые из них. Благословленные повозки действуют, как *повозки хранения*, и они способны перевозить до 4,000 фунтов еды, дерева, угля, камня и металла, которые при этом будут весить в десять раз меньше. Обычно эти повозки теряют свою магию спустя месяц после перехода с Зеленых Полей в какое-то другое место, но это обычно не останавливает бойцов, желающих воспользоваться ими. Эти ярко раскрашенные повозки часто видят на узких улочках Диса, Сигила и даже города Наратира, расположенного в Бездне.

Солания, Электриумовое Небо

Четвертый слой Горы Целестии является домом дворфийского пантеона, и вызывает у странников ощущение одного огромного сборища верных друзей,

которые после многих лет скитаний сошлись у теплого костра. Небо Солании сияет расплавленным серебром. Это горная земля, долины которой окутаны мерцающими туманами и дымкой. Пики Солании, с помощью которых можно попасть на следующий слой, обычно застроены монастырями, величайшим из которых является королевство Гуань Ина. Эти постройки часто являются местами назначения межпланарных пилигримов, стремящихся получить ответы на вопросы относительно сотворения вселенной, служения богам и магии. К сожалению, ответы редко удовлетворяют их, так как они никогда не бывают простыми.

Солания является царством высоких гор, скованных льдами и снегом, в результате чего здешние дороги постоянно принадлежат к одной из двух категорий: они являются или полностью непроходимыми, или же залитыми грязью, глубина которой достигает коленей странников. Возможно в награду за все эти опасности, горы этого слоя изобилуют рудой, и здесь встречается множество жил драгоценных камней. На Солании очень немного поселений, и они расположены далеко друг от друга, многие перевалы открываются всего на несколько недель в году.

Многие из нижних долин обладают U-образной формой, и так как они были вырыты ледниками, там лежат огромные кучи исполинских булыжников и гальки. Верхние долины представляют собой поразительные каньоны, заполненные льдом, толщина которого часто превышает мили, но при этом ледники питают быстрые реки, текущие в нижних долинах. Когда лед на реках Солании начинает трескаться, все обитатели долин празднуют это событие, так как возвращение весны дает пилигримам возможность вновь подняться на горные склоны, стремясь, наконец, найти верный путь.

Высочайшие высоты четвертого слоя Горы Целестии становятся непроходимым барьером для многих планаров и пилигримов-просителей. Многие из них годами остаются архонами-светочами или архонами-гончими, работая в кузницах просителей-дворфов или выискивая врата среди скованных снегом пиков или далеких, пустынных долин. Несмотря на все поиски, многим так и не удается найти врата, ведущие на пятый слой. Некоторые пилигримы впадают в отчаяние, но другие всегда исчезают - и это дает оставшимся надежду на то, что им так же удастся найти врата.

Портал на следующий слой живет в сердце каждого просителя и потому его можно достичь с любой вершины. Только после решения одной из загадок Джазириана странник может подняться на пятое небо.

Эракинор
(Королевство)

Жизнь коротка, но совершенство вечно.
В кузнице ты должен стремиться именно к нему.
-Мастер-Кузнец Гарфин

Характер. Неустанная работа и труд являются единственными стоящими занятиями для достойного странника. Огонь закаляет дух, а работа приносит мудрость. Выкуй внутреннюю силу, и потребность во внешней силе исчезнет.

Силы. Морадин и Берронар (ММ). Две величайших силы дворфийского пантеона являются правителями Эракинора, хотя обоих богов просители видят довольно редко.

Описание. Морадин живет в огромной горе, тайны которой неизвестны даже другим богам. Дворфийские просители говорят о работе по камню и ремеслах в доме Морадина только шепотом, так как его умения превышают их собственные во много тысяч раз. Когда кузница Морадина работает, её мехи ревут, подобно исполинскому дракону.
Теологи дворфов с уверенностью говорят о том, что именно огонь Кузницы Души, в котором Морадин закаляет души дворфов и их оружие, обеспечивает тепло для этого слоя Небес. Ходят слухи о том, что дым из его плавильни становится туманом, лежащим в долинах. Морадину и Берронар служат дворфы-просители, подобные тем, которые принадлежат к Воинству Клангеддина, за исключением того, что их целью является не сражение, а строительство, работа с железом, а так же испытание и улучшение дворфийской расы.
Города и истинные чудеса Солании погребены под горами камня, так как дворфы-просители говорят: "Истина всегда скрыта глубже, чем руда в горе - и большая часть её все равно оказывается шлаком". Города связаны туннелями и подземными реками, и большая часть дорог этого слоя проходит под землей. Учитывая яростные вьюги, которые иногда опускаются на горы на целые дни, а то и недели, месяцы и годы, потраченные дворфами на создание своих подземных домов, не кажутся потраченными впустую. Умные рубаки в первую очередь обращают внимание на огромные кучи шлака, лежащие возле входов в туннели: они довольно часто оседают, обрушиваясь вниз по склону, подобно лавине.

Важные Города. Кузница Истора, Камнепад, Провал и Сторона Берронар являются наибольшими поселениями Эракинора, каждое из которых представляет узкое, закрытое, каменное скопление туннелей, складов, небольших, но аккуратных жилищ, обширных арсеналов и прекрасных орнаментов, часть которых красуется на видных местах, а часть скрывается в темных углах. Дворфы-просители поддерживают порядок во всех своих городах и постепенно приближаются к слиянию со своими силами. Дворфы и архоны довольно дружественны, хотя и несколько далеки друг от друга.
Кузница Истора представляет собой небольшой городок, построенный вокруг бассейна белой лавы, использующейся для плавки и ковки. Сам Истор нечасто приходит в плавильни и кузницы, предпочитая работать в одиночестве, и появляется только для того, чтобы произнести еще одну из своих сильных и воодушевляющих речей.
Камнепад представляет собой узкую, V-образную долину, которая загораживает большую часть света, падающего на землю с небес этого плана. Будучи домом для множество дворфийских каменщиков, скульпторов, шахтеров и рабочих, Камнепад представляет собой царство густой каменной пыли и стали, смешанной с камнем. Каждая поверхность покрыта множеством историй, отразившихся в камне, начиная созданием прародителей дворфов и возникновением великих королевств и заканчивая сотворением стальных шедевров огня и наковальни. Гаргульи, святые покровители и символы кланов разбросаны повсюду, сливаясь в богатейшее полотно истории дворфов,

расстилающееся перед глазами странника. Дворфы Камнепада живут вместе с их предками, которые постоянно следят за их деяниями.
Подземный город, именуемый Провалом, построен вокруг длинной, но узкой расщелины, которая выступает в качестве главной городской дороги и площади. Это самый свободный и самый близкий для чужаков город просителей-дворфов, в который может прийти каждый, кто достиг четвертого слоя. Здешние магазины заполнены каменными и металлическими изделиями дворфов, но они так же торгуют вещами, которые восхищают архонов: прекрасными лампами, печатями, свитками для писцов Золотого Пламени и так далее.
Сторона Берронар является укрепленным городом, который наполовину расположен на земле, наполовину в горе, и защищает портал, ведущий на Внешние Земли, дорогу к другим дворфийским силам, подобным Вергадаину и Думатойну, а так же портал на Аркадию, где в королевстве знамен, труб и величия правит Клангеддин

Особые Условия. Любой акт творения является более успешным на этом слое Горы Целестии. Заклинания сферы Сотворения усиливаются в Эракиноре в два раза, создавая двойное количество материи, которая существует вдвое дольше. *Зачарование предмета* не подвергается этому воздействию: применение данного заклинания не является в полной мере актом творения, как, впрочем, и соответствующее ему заклятье из магической школы.

Важные Неигровые Персонажи. Аргрист, Хранитель Мехов (Px/m/дворф/F9/P9/Законно-Добрый), более известный, как Инкантор и зачарователь магических предметов, является суровым и угрюмым дворфом, который предпочитает свою собственную компанию кампании других.
Хранителем врат королевства является архон Загзагэль (Px/m/архон-хранитель/Законно-Добрый). Загзагэль так же является учителем, увенчанным рогами величия за мудрость, которую он распространяет среди своих аколитов и учеников, которые являются архонами-светочами и архонами-гончими. Он всегда находит время для странников и вопросов пилигримов, хотя он не испытывает сочувствия к глупцам, которые не желают избрать свой путь и жить в соответствии с аскетической дисциплиной и обязанностями.
Истор (Pl/m/дворф/F10/Верящий в Первоисточник/Законно-Добрый), правитель Кузницы Истора, одновременно является искушенным оратором и умелым кузнецом. Многие считают, что он вскоре станет одним из представителей Морадина; другие же предполагают, что он просто сольется с планом. Он просто не может жить без своих речей - славящихся своим нудным, но хорошо обоснованным анализом работы и семьи - и своей работы, большая часть которой представляет собой создание железных скульптур и изящных, парадных доспехов.
И, наконец, следует упомянуть о мистике, которую зовут Наугрель Старшая (Pe/f/дворфийка/P1/Законно-Добрая), мудрой дворфийской матроне, которая присматривает за очагом в храме, который расположен в самом центре Стороны Берронар. Хотя она редко открывает рот, её словам предпочитают повиноваться все просители, так как пророчества этой старой жрицы всегда сбывались.

Услуги. Практически любые изделия из камня, металла или драгоценных камней доступны здесь за гораздо меньшую цену, чем где-либо еще, и качество их очень близко к идеальному. Все разновидности камня и металла стоят вдвое

меньше обычного, и предметы, изготовленные из них, так же обладают очень высоким качеством. Единственная проблема состоит в том, что просители-дворфы не продают свои лучшие изделия планарам. Глупцы, которые говорят, что улицы этого королевства вымощены драгоценными камнями, могут быть глупцами, но эти глупцы не так уж далеки от истины.
Тем не менее, в Эракиноре довольно мало одежды; большая её часть производится из крашеной кожи. Все предметы одежды в пять раз дороже, чем обычно.

Кузница Души
(Место)

Слухи. Кузница Души была местом появления дворфов, где были выкованы первые семь представителей этого народа, и где Морадин вдохнул жизнь в каждого из них. Некоторые так же верят, что именно в этом месте просители сливаются с планом. Кроме того, многие странники говорят о том, что Кузница является во снах тем, кто избран служить Отцу Дворфов.

Описание. Сама узница представляет собой исполинский мифрильный блок, высота которого превышает 40 футов, и который расположен рядом с бассейном расплавленного пламени души и стеной из чистого льда, предназначающихся соответственно для расплавки и закаливания. Все огромные и сияющие инструменты Кузницы лежат на мягких, кожаных подстилках неподалеку. (Небольшая армия просителей готовит их к работе и исправляет любые неполадки). Любой глупец, который берет в руки один из этих инструментов, обнаруживает, что его очень легко использовать, несмотря на его размер. Истина состоит в том, что многие инструменты наделены душами древних ремесленников-дворфов, бывших просителей, которые некогда присматривали за инструментами.
Шум мехов никогда не стихает, в результате чего говорить в этом месте достаточно сложно, не считая коротких промежутков между выходом и входом воздуха в мехи. Здешний воздух всегда остается горячим, но никогда не заполняется дымом или какими-либо испарениями; странник, облаченный в доспехи или закрытый шлем должен в течение каждого раунда делать броски Телосложения для того, чтобы не потерять сознание из-за жары.

Особенности. Морадин практически всегда присутствует в Кузнице, наблюдая за душами дворфов, посланными на Прайм. Легкомысленный бедолага вполне может оказаться на наковальне Морадина, где ему придадут "соответствующий" облик - а точнее облик дворфа - а затем отправят на Прайм.
Кузница так же представляет собой портал, ведущий на любой план, где обитают дворфы, а также другие королевства сил дворфов, расположенные на Великом Кольце. Куда именно ведет тот или иной портал определяет Морадин, и он использует их исключительно улучшения работы Кузницы, осторожно, но твердо, отсылая назойливых дворфов, у которых оказывается слишком много свободного времени, туда, где на его взгляд, они смогут послужить своему народу.
Когда Кузница замирает, и Морадин занимается другими делами, умелый оружейник может использовать наковальню для того, чтобы зачаровать любое оружие. Тем не менее, право на использование кузницы сначала необходимо

получить у представителей, которые наблюдают за Кузницей, а они не так уж великодушны. Даже после выполнения условий представителя, некоторым кузнецам приходится ждать недели или месяцы, пока молот Морадина наконец не замрет.

Первый Монастырь Воинов Планов
(Место)

Слухи. Говорят, что первый Монастырь является источником всех сил паладинов и хранилищем всех боевых сказаний и легенд. Здесь никогда не прекращаются тренировки, песнопения и молитвы, и в назначенное время происходят парады и церемонии благословения. Когда герои требуются самой Горе Целестии, взгляды архонов сразу же обращаются к Ордену Воинов Планов.

Описание. Первый Монастырь Воинов Планов построен на скалистом плато, лежащем над облаками. Снизу он является невидимым, во всяком случае, до тех пор, пока он неожиданно не нависнет над поднимающейся ввысь дорогой, напоминая гиганта, скрывающегося в туманах. Сверху кажется, будто монастырь раскинулся прямо на облаках. Врата в монастырь хорошо защищены, и дорога, идущая туда, приводит странников к мосту и заставе; путешественник, которому разрешат миновать заставу, сможет пересечь мост и войти в монастырь. Глубину ущелья невозможно измерить, так как его дно скрывают клубящиеся облака и туманы.
Сам монастырь представляет собой одно, огромное здание, высотой в пять этаже и длиной в милю. Сотни его комнат включают кельи для членов Ордена, огромные хранилища, арсеналы и конюшни, как впрочем, и аскетические кухни и столовые. Стены покрыты темно-красными росписями, и изумрудная плитка покрывает крышу.

Особенности. Архивы Первого Монастыря включают многочисленные записи Берронар Истинное Серебро, дворфийской богини лечения, защиты и письменности, как впрочем и храм, посвященный ей. Истинным правителем монастыря является архон Джофиэль, которая знает, где находится каждая запись (Pl/f/тронный архон/Орден Воинов Планов/Законно-Добрая). Джофиэль так же известные сильные и слабые места каждого члена Ордена, и она может дать совет рубакам, которые планируют стать членами Ордена или желают узнать побольше о его представителях.

Уроборос, Врата Мудрости
(Королевство)

Характер. Не подвергавшаяся испытаниям доблесть - это всего лишь невинность; незакаленное железо никогда не станет сталью. Каждое путешествие является путешествием в смерть, но каждая смерть влечет за собой перерождение. Только ошибки приводят к окончательному умиранию. Подобно тому, как снег превращается в воду, вода впадает в реки, а реки - в серебряное море, так и жизнь входит в наши тела. Из моря в облака, и обратно дождевыми каплями на наши лица падает жизнь. Жизненный цикл повторяется снова и

снова после прохождения определенного неба, и все души, в конце концов, обретают свободу для того, чтобы возвыситься над сводом небес. Забытие, смягчающее боль, является величайшим даром милосердных сил.

Силы. Джазириан (ММ). Великий бог коатл является хранителем мудрости, и его/её опадающие перья и чешуйки считаются символом перерождения. Его/её бледно-желтые перья часто находят в различных уголках королевства, где они плавают на теплых ветрах. Пол Джазириана одновременно является и мужским, и женскими.

Описание. На самой вершине Четвертой Горы лежит королевство Уроборос, облака и туманы которого полностью подчиняются правящей здесь силе. Существа, неспособные летать, могут попасть в это королевство, просто упав в пустоту, когда они оступаются с четвертого пика; летающие же существа должны вздыматься все выше и выше, и только тогда, когда они ослабевают и начинают падать, они достигают Уробороса. Некоторые описывают это место, как огромный дворец, наполненный образами и звуками; здесь царят ощущения света, истощения и освобождения, тесно переплетающиеся с бесконечным счастьем.

Важные Города. Нет, хотя ходят слухи о том, что здесь время от времени появляется Рубиновый Дворец Сардиора, путешествующий по вселенной.

Особые Условия. Злые существа могут попасть в королевство Джазириана через особые врата, так как недоказанная доблесть - это всего лишь невинность. Эти существа не могут покинуть королевство до тех пор, пока они не сразятся с одним из пилигримов; злые или хаотичные существа так же получают возможность изменить свою жизнь и стать архонами, хотя они редко соглашаются на это.
Это королевство так же является одним из тех мест, где слова обретают плоть, и произнесенные речи становятся актами призывания. Магия, включающая в себя речи, подобно *святому слову, порабощению, песне* и разнообразным заклятья *разговора* с кем-то или с чем-то, реализуется и в материальном отношении, иногда призывая названное существо. К примеру, в ответ на *святое слово* появляется дэв (и горе тому глупцу, который призвал его без какой-либо на то причины). *Порабощение* призывает хор архонов-трубачей, чистые голоса которых сливаются с голосом жреца. Жрец, который накладывает заклинание *разговора* с чем-либо, принимает облик существа, с которым он говорит, независимо от того, является ли оно животным, духом, растением или монстром. Данное королевство никак не влияет на заклинания *языков* и *слова возвращения* (word of recall).

Важные Неигровые Персонажи. Призрачные змеи являются основными обитателями этого королевства, как впрочем, и крылатые змеи, коатлы и ветроходцы. Самым старым, наиболее почитаемым и человечным из коатл является Град-Среди-Лугов (М/m/коатл/Верящий в Первоисточник/Законно-Добрый). Хотя его годы уже начинают замедлять скорость его полета, Град-Среди-Лугов всегда готов найти доброе слово и подставить удобное, быстрое крыло тому, кому оно требуется.

Услуги. Нет. Если рубаке что-то нужно, то здесь он этого не найдет.

Мертион, Платиновое Небо

Пятый пик Горы Целестии обладает небом, напоминающим небо Солании, хотя при этом оно еще ярче отливает серебром. Нежить получает 1d6 единиц урона в течение каждого раунда нахождения на этом слое.
Самыми известными частями Мертиона являются огромные равнины, на которых возвышаются цитадели и исполинские, сферические, черные купола. Вершины этих сфер, высота которых достигает высоты небольших гор, позволяют странникам попасть на следующий слой. В некоторых из сфер вырезаны ступени, но на другие могут взобраться только летающие существа, так как камень этих куполов является очень гладким и скользким. Если верить слухам, то этим камни является ступенями, по которым взбирались силы, стремящиеся достичь Хрониаса, Озаренного Неба Горы Целестии, и что на этих куполах до сих пор остались их следы. Тем не менее, истина состоит в следующем: Важно не то, как возникли эти купола, а то, для чего они предназначены. Если вам удастся добраться до их вершины, то вы попадете на следующий слой.
Цитадели Мертиона являются плацами для паладинов, архонов-мечников, световых аазимонов, дев и других служителей истинного добра и закона. Всегда шумные и многолюдные здания часто строятся возле астральных каналов и порталов. Большая их часть является домом для множества рас и существ добра, которые твердо знают свое место, необходимое для того, чтобы армии Добра всегда были готовы отразить вражеское нападение. Мрачные, черные стены и башни цитаделей постоянно усеяны бдительными стражами.

Арвенна, Земля Песен

(Место)

Слухи. Пыльные пустоши Арвенны являются не только тиглем душ воинов, но и царством хоров, напевов и саг, звучащих среди архонов и планаров, которые стремятся достичь совершенства в сражении. Среди чудес Арвенны следует выделить Небесные Колокола, звон которых можно услышать на всем слое, так как они призывают воинов к сражению и молитве. Капеллы этих равнин так же являются храмами могущественных просителей, и здесь герольды небес награждают достойных.

Описание. Среди облаков пыли орды потных воинов совершенствуют свои боевые навыки, занимаясь выковыванием, смягчением и очищением своих душ, прошедших испытания на Четвертой Горе. Небесные Колокола отмеряют время, но распорядок для каждого из этих бойцов остается прежним изо дня в день: Подъем до рассвета для молитвы и принятия пищи, работа и тренировки на протяжении всего дня, затем ужин и молитвы, предшествующие короткому сну без сновидений. Здесь нет отдыха или уклонения от своих обязанностей, так как с каждым днем армии тьмы Нижних Планов становятся все сильнее и сильнее, и слуги добра должны поддерживать свою дисциплину и боевые навыки для того, чтобы сдержать приближающуюся лавину.

Величайшей цитаделью Арвенны является Зал Герольдов. Герольды Арвенны являются хранителями геральдических девизов всех архонов и членов Ордена Воинов Планов. Так как в этих девизах отражены многочисленные достижения на полях сражений, обязанности Герольдов являются очень важными для возвышения архонов. Тем не менее, многие архоны считают, что описание своих собственных достижений унижает их, и потому Герольды просят проходящих мимо странников называть им имена достойных служителей добра. Сама земля является пыльной и ветреной только на плато, которые являются местами для тренировок, так как во всех остальных местах черные, величественные горы этого плана покрыты древесными лесами, которые постепенно сменяются лесами изо льда и света, ледниками и стенами ослепительно белого снега. Снежный архон-хранитель, Шалгиэль, наблюдает за высотами и дикими местами, направляя тех глупцов, которые ухитряются заблудиться в этом месте.

Особенности. Арвенна является местом, где воины могут сражаться ради радости своего сердца, не боясь ранений или увечий, так как каждый странник, на которого возлагают руки Герольды Арвенны, регенерирует 1 хит-поинт в час до тех пор, пока он остается в пределах тренировочных полей. Не удостоившиеся этого существа и беспомощные глупцы, которые были изгнаны оттуда, страдают и умирают так же, как и любые другие смертные.

Эмпирия, Город Закаленных Душ
(Город)

Характер. Закаленный клинок должен использоваться в сражении. Тот, кто побеждает, заслуживает отдых и награду, но он не найдет их здесь. Его награда - добродетель. Работа освобождает странников. Дух, который не стремится помогать другим, загнивает изнутри.

Правитель. Архон Тарахиэль (Pl/f/тронный архон/Законно-Добрая) славится совершенством во всех своих действия. Все, что она делает, она делает без изъяна, быстро и красиво. Многие архоны считают её наиболее вероятным претендентом на место следующего архона-книжника, что объясняется её незапятнанной чистотой и непогрешимостью.

За Троном. Травник и алхимик Ох (Pl/m/архон-хранитель/Законно-Добрый) пользуется огромным уважением у архонов Эмпирии и его мнение очень важно для Тарахиэль. Каждый обитатель города уверен в том, что Ох возьмет бразды правления в свои руки после того, как Тарахиэль перейдет на следующий слой.

Описание. У основания Пятой Горы лежит Эмпирия, Город Закаленных Душ. Эмпирия построена на краю горного озера, холодного и ясного, и такой же ясной является картина, открывающаяся с её башен. Она славится своими целителями и госпиталями, так как многие пилигримы получают ранения при переходе с Четвертой Горы на этот слой.
Эмпирия так же является местом множества целительных фонтанов и оздоровляющих вод. Здесь можно восстановить иссохшиеся конечности, речь, разум и даже уровни жизненного опыта, вытянутые у несчастных странников нежитью. Ходят слухи, что активное использование целительных вод Эмпирии

так же очищает разум, исцеляя его от зла и хаоса. Точное воздействие этого места на организм еще не было исследовано Братством Порядка или Братьями, хотя ходят слухи о том, что Гармониум вывозит целые бочки лечебной воды в свои тренировочные лагеря в Аркадии для проведения экспериментов.

Милиция. Городские стены постоянно патрулируются архонами-светочами, которые предупреждают горожан, когда к Эмпирии приближается опасность. Улицы патрулируются архонами-хранителями, которых возглавляют архоны-мечники. Городская милиция разделена на восемь дозоров, каждый из которых оберегает город три часа в день, и еще три часа патрулирует местность, лежащую за городом. Эти дозоры называются Красным, Белым, Черным, Желтым, Зеленым, Пурпурным, Синим и Лазурным; они соперничают друг с другом, и каждый год соревнуются на различных турнирах. Победивший дозор хранит штандарт города на протяжении оставшегося года, и получает почетную возможность возглавлять экспедиции за пределами слоя.

Услуги. Вдобавок к здешним врачам и целебным водам, Эмпирия славится своими общественными банями, прекрасными дорожными рационами, альпинистским снаряжением и умелыми проводниками. Травы, целебные притирания, растения и мази высушиваются, готовятся и продаются на городском Целительском Рынке.
Здесь так же доступны всевозможные инструменты, некоторые из которых импортируются из королевства дворфов Эракинора, тогда как другие производятся на городских фабриках. Ткачи Эмпирии являются исключительно умелыми, и их плащи, мантии и ковры настолько хорошо сделаны, что их может с легкостью зачаровать каждый, кто обладает магическими умениями, связанными с наделением предметов магической силой.

Местные Новости. Недавно Эмпирия оказалась в центре внимание огромной ботанической экспедиции с Механуса; по неизвестным причинам, модронов заинтересовали формы жизни Пятой Горы. Образцы растений этого королевства были провезены через город в огромных фургонах с землей. Хотя местные жители не мешали модронам, их очень интересуют их планы. Сами модроны упорно хранят молчание.
Кроме того, в город недавно пришел скульптор из народа дэвов, который заявил, что он вырезал храм в высочайших горах четвертого слоя и попросил посланников передать эти слова пилигримам, все еще трудящимся над ним. Большая часть жителей города верит, что это некая форма искупления, и потому популяризация этого храма ни к чему хорошему не приведет.

Ремфа, Город Песков Времени
(Город)

Характер. Каждый шаг приближает рубаку к смерти, каждый вздох означает утрату еще одного мгновения жизни. Живи в полной готовности умереть; не откладывай на завтра то, что можно сделать сегодня. Добрые намеренья не значат ничего, главное - добрые деяния.

Правитель. По неизвестным причинам, Ремфа представляет особую важность для сил Добра, и потому солар Донатиэль (Px/m/солар/Законно-Добрый)

пристально следит за тем, чтобы этому месту не был нанесен какой-либо ущерб, и никто из недостойных не прошел в его врата. Донатиэль относится к своим обязанностям только наполовину серьезно, так как он не понимает важности этого города для архонов, и считает, что они поступают очень зря, затрачивая на него столько своей энергии.

За троном. Модрон-ренегат Секундус, Часовщик Двора, хорошо известен тем, что он незаметно манипулирует Донатиэлем. Одного его намека достаточно для того, чтобы вызвать панику у придворных; кажется, будто он наслаждается вызываемым замешательством и хочет просто полюбоваться на то, как на это прореагируют все остальные. Как ни странно, но избранный им путь до сих пор неведом окружающим - некоторые верят, что ему суждено учить других с помощью горького опыта, тогда как другие говорят, что он проверяет веру и адаптивность других. Секундус так же известен своей способностью отвечать еще на незаданные вопросы и прогнозировать цель любого визита.

Описание. Ремфа является местом, где время течет очень странно: оно одновременно движется и вперед, и назад, и вбок, да и времена года переходят из лета в весну, из весны в зиму, а затем обратно в весну. Температура и погода в этом месте очень неустойчива. Здешним архонам приходится следить за плодородием, ночью, днем, созвездиями, рождениями, болезнями и смертями - всеми аспектами времени и изменения.
Отчасти, странное существование Ремфы объясняется тем, что здесь находятся врата, ведущие на демиплан Времени. Секундус построил этот портал с помощью деталей, принесенных им с Механуса, а так же определенных испарений, взятых им с утренней звезды Золотого Огня и блоков чистого, ледникового льда Эракинора. (Эти врата сначала уводят странника на Астрал, затем на Прайм, потом в Эфир, и, наконец, на демиплан Времени; существуют так же вторичные и третичные порталы на Прайм для завершения первой стадии путешествия и перехода на вторую).

Милиция. Здешняя милиция славится своими хорошими тренировками, координированными маневрами и стремлением использовать массивные и ошеломляющие удары. Единственное поражение она потерпела при наступлении на укрепленные позиции юголотов, которые закрепились на высотах Первой Горы. Здешние армии разделены на семь великих легионов, в каждом из которых состоит тысяча архонов, сотня разведчиков и посланников, роль которых выполняют архоны-гончие. Каждый легион назван по имени одного из благородных металлов: Золотой, Серебряный, Ртутный, Свинцовый, Железный, Медный и Оловянный. На центральной площади, в полдень каждый день проводятся учения - поразительное зрелище для рубак, которым повезло подняться настолько высоко в горы.

Услуги. Всевозможные хронометрирующие изделия доступны здесь для продажи, начиная помеченными свечами и солнечными часами, и заканчивая водяными и механическими приспособлениями. Иногда архоны продают магические предметы, которые отсчитывают время, оставшееся до гибели странника, надеясь заставить странника измениться до того, как станет слишком поздно. Эти часы смерти продаются только тем бедолагам, жизни которых пропадают попусту.

Наиболее распространенными в Ремфе товарами являются мягкие бинты, ладан, бронзовые колокольчики и изящно глазированные кувшины, урны и блюда. Долговечность товаров Ремфы очень велика и многие из них становятся фамильными драгоценностями, а то и магическими сокровищами, переходящими из поколения в поколение.

Местные Новости. Говорят, что модроны снова пытаются отвратить Секундуса от его святотатственных действий, страшась того, что его пример может увести других модронов от чистой сущности Закона. Более того, ходят слухи о том, что Секундус в очередной раз улучшил свое устройство для открытия врат, хотя для реализации его планов необходима машина, размером с целый город.

Соквед Хези, Город Мечей
(Город)

Характер. Зло, богохульство и несправедливость должны выслеживаться и уничтожаться. Истинно раскаявшиеся грешники являются радостью крестоносца, но упорствующее зло должно быть выжжено, срублено под корень и выкорчевано повсюду. Не нужно брать пленных, ибо правосудие должно торжествовать.

Правитель. Архон Бахрам (Pe/m/архон-мечник/Законно-Добрый), Воинственный и Всепобеждающий Огонь правит с трона мечей, расположенного в центре города. Его излюбленный общественный строй строго подчиняется военной дисциплине, хотя делаются исключения для миролюбивых архонов.

За Троном. На самом деле, архон-мечник отвечает перед Разиэлем (Px/m/архон-книжник/Законно-Добрый), который заведует всем этим слоем. Приказы Разиэля выполняются быстро и точно. Никто не осмеливается давать Бахраму советы или предупреждать его о чем-то: обязанности и ноша лидера полностью лежат на его плечах.

Описание. Город Мечей гордится своей постоянной готовностью, доблестью и превосходной боевой мощью. В результате этого, он защищен сразу четырьмя стенами - каждая из которых защищается своими собственными воротами и находится на своей плодородной террасе - которые необходимо миновать прежде, чем странник достигнет города.
Вдобавок к стенам, туннелям и башням, этот город силен своим духом и верой; за этим следят могучие гильдии ремесленников и сияющие казначейства.

Милиция. Армии Соквед Хези являются практически такими же внушительными, как и силы Небесного Города, расположенного на шестом слое: приблизительно 1,000 архонов-мечников возглавляет Просветленную Армию из 7,777 архонов-хранителей. Эти архоны всегда сопровождаются архонами-трубачами, которые честно предупреждают о приближении армии всех глупцов, которые могут случайно оказаться на поле битвы. Знаменосцы легионов гордо демонстрируют множество трофеев, взятых у баатезу и модронов, включая Рог Третьей Преисподней, череп-знамя Диса, и Золотую Шестеренку Иммобилуса.

Архоны Соквед Хези так же славятся своим Истинным и Праведным Хором, который составляют 300 архонов-гончих, песни которых могут призывать силу заклинаний музыки сфер и неземного хора в тяжкие мгновения. Истинные и Праведные (как они себя называют) иногда приходят к обитателям Байтопии и Аркадии в поисках новых певцов. Они не часто находят отзывчивых странников, но все равно к ним относятся с огромным почтением, так как их певчее мастерство воистину велико. Слухи о предполагаемом путешествии в Сигил до сих пор не подтвердились.

Услуги. Все оружие, доспехи и боевое снаряжение доступно на городском базаре, хотя многие из этих вещей являются довольно дорогими. Даже магические разновидности вооружения доступны здесь, хотя их нельзя купить - эти предметы можно только заслужить.

Местные Новости. Следуя рассказам архонов-трубачей, в данный момент солдаты Закона и Добра планируют несколько экспедиций против Нижних Планов. Самой значительной является попытка отвоевать часть кубов Ахерона, которые были утрачены из-за вмешательства предателя-мага. Менее значительные экспедиции стремятся вернуть реликвию Ордена Воинов Плана с Авернуса, первого слоя Баатора, и уничтожить одну из цитаделей танар'ри на Равнине Бесконечных Порталов.

Йовар, Сияющее Небо

Шестое небо так же именуется Небом Драгоценностей. Немногие видели его. Оно состоит из небесного свода, вершина и подножье которого инкрустированы огромными рубинами и гранатами, которые сияют жарким пламенем сердца. Большая часть архонов бывает здесь гораздо чаще, чем где-либо еще на плане. Здесь даже находится их поселение: Йетсирах, Небесный Город.
Этим городом правит знаменитый совет тронных архонов. Эти высокопоставленные лица, о которых шепчутся в самых зловонных трущобах Сигила и которых видят во сне демоны Бездны заседают в бесконечном зиккурате этого слоя. Некоторые знатоки говорят, что единственный переход на седьмое небо скрыт в стенах этого зиккурата; другие считают, что туда так же ведет Мост аль-Сихала. Кто знает? Немногим удавалось достигнуть седьмого неба, а тот, кто попадал туда, уже не возвращался.

Йетсирах, Небесный Город
(Город)

Характер. Спокойный и шумный, мудрый и невинный, город Йетсирах остается за пределами понимания большинства глупцов, так как он внушает им невообразимый благоговейный ужас. Все действия являются просветленными, и просветление является целью всех действий. Правосудие может быть суровым или смягченным милосердием, а само милосердие может быть добротой или пороком. Стремления здесь являются всем, чистота считается всепоглощающей, а сияющие маяки здешних душ ослепляют глаза неверующих.

Правитель. Тронный архон Тсадкиэль (Px/m/тронный архон/Законно-Добрый), архон мудрости и правосудия, правит небесным городом с аккуратностью

модрона и суровой справедливостью солара. Его трон находится в самом сердце зиккурата, хотя он редко восседает на нем. Тсадкиэль проводит большую часть своего времени в воздухе над городом, пытаясь достичь седьмого неба. Многие говорят, что именно его амбициозность мешает ему добиться этого, но те немногие странники, которые хорошо знают его, говорят, что его гонит туда только стремление к совершенству и единству с планом - гордость никак не влияет на его действия.

За Троном. У Тсадкиэля довольно много подчиненных, записывающих деяния и достижения жителей города, а так же требования относительно передачи его власти другим архонам. Самым организованным и могучим из них является Ремиэль (Px/m/архон-хранитель/Законно-Добрый), хранитель Казны Душ, в которой находятся записи и примеры всех добродетелей и великих деяний. Еще одним великим правителем города является Фалег (Pe/m/архон-мечник/Законно-Добрый), кастелян Сияющего Арсенала, городского оружейного хранилища. Его оружие способно сравнивать с землей горы, хотя только в том случае, если оно используется для защиты Целестии. Ходят слухи, будто одно прикосновение к оружию архонов убивает недостойных.

Описание. Видимые за сотни миль, искрящиеся огни небесного города никогда не гаснут. Сам город представляет собой семиярусный зиккурат. Исполинские лестницы, поднимающиеся по каждой из его четырех сторон, связывают между собой ярусы, именуемые Террасами. Седьмая Терраса является самим низким ярусом. Самые крошечные детали Йетсираха сделаны изящно и красиво; каждый камень является совершенным, а каждое строение является настолько законченным, что кажется вечным.
На вершине города находится Мост аль-Сихала, сияющие врата, ведущие на седьмое небо. Врата оберегаются Ксероной (Px/f/солар/Законно-Добрая), которая пропускает только достойных.
Казна Душ на Первой Террасе является величественным зданием из черного мрамора, пронизанного нитями золота и серебра, украшенного безукоризненными круглыми арками и изящными, разноцветными куполами. Архон Ремиэль проводит большую часть своего времени здесь, наблюдая за записями и рассматривая новые дела.
Сияющий Арсенал на Четвертой Террасе является длинным, узким зданием с высоким, сводчатым потолком и огромными подвалами и подземельями. В его складах и убежищах хранится как обычное, так и магическое оружие, которое предназначается для вооружения армий Горы Целестии. Самые важные образцы вооружения скрыты за великими и ужасными печатями, которые могут уничтожить воина, который будет слишком долго на них смотреть, и которые выжигают глаза воров. Многое оружие хранит в себе сущность архонов, которым не удалось достичь Хрониаса, седьмого слоя Горы, и которые стали хранителями самой могучей магии архонов, а именно *морозных клинков* и *мечей защитников*.

Милиция. Небесный город защищается военным корпусом из 12,000 архонов-мечников, которых возглавляет Кемуэль (Pl/f/архон-мечник/Законно-Добрая). Архоны-хранители выступают в качестве хранителей городских врат и, по слухам, способны видеть через любые иллюзии и обманы. Значительные опасности, угрожающие городу, включая непосредственное столкновение с

Парадом Модроном, обезвреживаются Аритиэлем (Px/m/солар/Законно-Добрый), соларом, который присматривает за городами архонов и защищает их. Большая часть городских архонов считает его своим покровителем и идеалом: его последователи организовали свободное братство, именуемое Ослепленными Солнцем.

Услуги. Все человеческие товары и услуги доступны здесь, причем все они отличаются отличным качеством, долговечностью и бесплатностью. Ожидается, что тот, кто берет товары на рынке, в свою очередь оставит там товары такой же ценности, и так как архоны, достигающие Йетсираха уходят очень далеко по избранным им путям, они ожидают, что смогут воспользоваться рано или поздно услугами всех остальных. На Горе Целестии подобные ожидания оправдываются довольно часто.

Местные Новости. Архон-мечник был недавно понижен до статуса светоча за неспособность следовать приказам, и город до сих пор говорит только об этом. Никому неизвестно, что вызвало подобное падение, но, следуя некоторым рассказам, его начальник приказал ему убить невинных заключенных, и солдат просто отказался выполнить приказ. Одно предположение о том, что правосудие Йетсираха может быть несовершенным, пугает архонов Сияющего Неба; предлагаются и другие объяснения. Архон-книжник этого слоя, Сеалтиэль, отказался комментировать эти заявления.

Хрониас, Озаренное Небо

Истинная природа Хрониаса остается загадкой, так как знатоки, которым удается открыть портал, ведущий на высочайший слой Горы Целестии, уже не возвращаются. Законникам известно о нем только благодаря тому, что Зафкель, архон-книжник загадок и глава Семикратного, смог побывать там и вернуться. Некоторые гадатели говорят, что их магия открыла им, что седьмое небо является местом истинной радости и единения с силами, местом, где невозможна печаль, местом, которое способно лишить бардов голоса, а мудрецов - глаз. Большая их часть, скорее всего, просто лжет, не имея каких-либо истинных знаний; тем не менее, пока они могут плести хорошие истории, глупцы не оставят их без платы за их труды.

Небесные Приключения

Приключения на Горе Целестии часто начинаются с расхождений между различными интерпретациями Добра или попыток демонов Нижних Планов развратить все то, что является добрым на Горе Целестии. Приведенные ниже наброски демонстрируют, как добрые существа могут стать сложными - даже смертельными - противниками. Когда Мастер решает, что именно движет ими, порождения добра могут оказаться еще более безжалостными в достижении этих целей, чем исчадья ада. И, как если бы этого было еще не достаточно, сравниться с их стандартами еще сложнее.

Корона Света

Реки остановятся, а затем обернутся вспять. Наступит конец времен, и модроны встанут рядом с легионами света и порождения тьмы будут уничтожены навсегда.
-Пророчество Аритиэля

Количество персонажей: От одного до шести
Уровни: Низкие (1-4)
Предпочтительные персонажи: Паладин и жрец с доступом к сфере Солнца не просто желательны, а необходимы.
Фракции: Братство Порядка, Свободная Лига и Гармониум являются вполне подходящими кандидатами.
Краткий обзор: Во время поисков магии архонов, герои отправляются на поиски кучки перьев феникса и оказываются перед необходимостью снять осаду с монастыря.

Предыстория: Члены отряда узнают о слухах, связанных с особой магией архонов (а именно короной огня), которая является особенно действенной против демонов, и любые паладины или жрецы с радостью занялись бы изучением подобных слухов. Самым подходящим местом для начала поисков является первый слой Горы Целестии, но поиски врат на Лунию так же могут стать отдельным приключением. Как только они найдут ключ к порталу (такой же, как и для любого архона), как минимум один из членов партии должен посвятить себя пути Добра, начать поститься и попытаться принести жертву силам Света до того, как отряд достигнет второй горы. Именно тогда начинается веселье!

Приключение

1. Среди Светочей. Когда один из героев избирает путь и вступает на него, отряд получает первую зацепку, которая может привести их к местонахождению заклинания. Эту зацепку дает им застенчивый, но великодушный архон-светоч, которого зовут Ориэлем, который следует по пути доблести. Он узнает о целях героев и решает помочь им, предоставляя персонажам следующую информацию: магию, которую они ищут, хранится в Монастыре Внутреннего Света на меркурии, втором слое. Ориэль не требует платы или благодарности, и только радуется, узнав, что его действия помогают ему продвинаться дальше по избранному им пути. Он предлагает героям так же избрать его путь.
Распространение данной информации не нарушает закона, хотя подобные действия не слишком приветствуются. Тем не менее, добросердечие Ориэля рассматривается, как хороший поступок, и потому ни архоны-гончие, ни архоны-хранители не считают его нарушением безопасности Горы.

2. Вверх по Горе. На самом деле, Монастырь Внутреннего Света расположен высоко на склонах Горы Целестии и путешествие туда является весьма опасным из-за большого количества налетчиков, которые нападают на Лунию, начиная модронами и баатезу, и заканчивая Гармониумом. Персонажам следует присоединиться к одному из множества караванов светочей и других

странников, желающий достичь Меркурии, заручившись тем самым поддержкой многочисленных союзников.
Если персонажи решают рискнуть и отправиться в путешествие в одиночку, то они должны встретиться с отрядом, состоящим из двенадцати налетчиков-монодронов, возглавляемых лидером-дуодроном. Горы Целестии награждает тех, кто способен вовремя объединиться. если ход битвы разворачивается не в пользу героев, то на помощь им может прийти архон-светоч.
Если герои отправляются на второй слой в составе большого каравана, то они так же подвергаются атаке, но при этом им придется сразить всего двух-трех монодронов, прежде чем появляются архоны-гончие для того, чтобы защитить светочей во время их путешествия.
Когда персонажи прибывают в монастырь, они обнаруживают, что туда пускают только архонов - все остальные должны сначала получить охранный знак от Аламиэль, ламмасу из Веры Сердца (смотрите раздел, посвященный этому городу). Хотя герои могут попытаться тайно проникнуть туда, это не ускользнет от главного жреца. Попытки силой пробиться в монастырь не приводят ни к чему хорошему: Несчастных глупцов отправляют во врата, ведущие на Механус. В этом случае приключение заканчивается, и герои терпят неудачу.
Если предположить, что все проходит так, как должно было пройти, герои возвращаются в свои дома в Вере Сердце. Путешествие может показаться безрезультатным, хотя если герои чувствуют себя отчаявшимися, к ним снова приходит Ориэль (по желанию Мастера), которые развеивает их тоску.

3. Выиграть День. Когда персонажи возвращаются на Лунию и достигают Веры Сердца, они обнаруживают, что ламмасу Аламиэль готова с радостью предоставить им охранный знак, если те согласятся выполнить небольшое поручение. Группа просителей принесла ей целый пучок перьев феникса; тем не менее, несколько их них потерялись. Хотя никто из просителей не соглашается взять на себя ответственность за пропажу, архон-светоч сказал, будто бы видел, как отсутствующие перья упали в портал или врата на горе. Никто из архонов не желает оставлять свои пути на Горе Целестии и рисковать своей жизнью и посмертием на другом плане, и потому герои оказываются единственной доступной альтернативой. Они позволят Аламиэль продвинуться по её пути, а так же помогут всем остальным обитателям Горы Целестии (при условии, что герои достаточно сведущи). Аламиэль предупреждает персонажей, что перья являются весьма могучими предметами, и в неверных руках они могут натворить много зла.
На самом деле, перья не находятся на другом плане Великого Кольца; они просто упали в одну из пещер, а не в какой-либо портал. Тем не менее, другие существа так же охотятся за ними, и потому героям придется победить или отогнать отряд асуров, который надеется принести перья на планы Хаоса, а затем использовать их в собственных целях. Если героям удается разобраться с асурами и вернуть себе перья, путешествие обратно в монастырь оказывается достаточно мирным, если не считать сильных ветров, которые сбрасывают летающих существ на землю.

4. Возвращение в Монастырь. Как только персонажи добывают перья, они возвращаются в Веру Сердца. Аламиэль, кажется, совсем не хочет забирать их, заявляя: "Нет, оставьте их себе" и посылая героев в Монастырь Внутреннего

Света с перьями и покрытой гравировками золотой дошечкой - охранным знаком.
Ламмасу уже слышала беспокойные слухи об осаде на Меркурии, в которой принимали участие модроны, возглавляемые бродячим пентадроном. Так как она не хочет пугать героев, ламмасу просто направляет их туда, куда они стремятся, зная, что охранного знака будет вполне достаточно для того, чтобы избежать любого серьезного нападения. Она так же информирует их о том, что дошечка может выступать в качестве свитка вызова феникса.
Когда персонажи прибывают в монастырь, он фактически находится в осаде, которую держит полдюжины наполовину сумасшедших модронов. Если персонажи используют охранный знак в качестве свитка (так, как это объяснила им Аламиэль), феникс появляется незамеченным для осаждающих монастырь модронов. Даже если персонажи терпят неудачу, монахи с благодарностью относятся к попыткам, и предоставляют им свиток, на котором записано три заклинания короны пламени. (В конце концов, разве не этого хотела патия с самого начала?).

Брошенная Перчатка

Права владык дарованы им силами. Именно потому лучше повиноваться законам. Преступление не просто беззаконно, оно еще и грешно, а так же противоестественно.
-Архиепископ Зандер

Количество персонажей: От одного до пяти.
Уровни: Средние (5-9)
Предпочтительные персонажи: Наиболее полезными будут дипломаты, подобные бардам и жрецам, хотя паладин, который не связан ни с Орденом Воинов Планов, ни с Орденом Вечного Солнца, так же будет весьма полезным.
Фракции: Данной ситуацией могут заинтересоваться Братство Порядка и Гармониум, а Орден Воинов Планов уже увяз в этом приключении по уши.
Краткий обзор: Два противоборствующих ордена паладинов готовятся начать священную войну из-за незначительных (ну, хорошо, значительных для них) различий в теологии - и управлении - священного места. Персонажи могут попытаться остановить их или же избрать одну из сторон и выступить в качестве её чемпионов.

Предыстория: Недавние споры между Орденом Воинов Планов и Орденом Вечного Солнца (сверхэнергичного ордена паладинов, посвященного Митре, богу света) привлекли внимание (выберите метод вовлечения героев: священного ордена паладина, Законников, архонов). Камнем преткновения является храм, который каждый орден называет по-своему. (При всем при этом храм остается одним и тем же). Старые чемпионы Ордена вступили в противостояние с паладинами Вечного Солнца. Эти юные гордецы называют себя Крылатыми Львами, позаимствовав это имя у воинов Веры Сердца, которых они почитают.
Персонаж может быть послан для участия в этом противостоянии своей фракцией, если та является законной (подобно Законникам), но лучше всего предположить, что героев послали архоны или священный орден (этот вариант

идеально подходит в том случае, если в отряде есть паладины). Когда герои прибывают в место проведения приключения, противостояние уже достигает своего апогея.

1. Вызов. Паладины Митры, долгое время изолированные в королевстве Золотого Огня и их храме в Вере Сердца, недавно схлестнулись с Орденом Воинов Планов из-за священного места, которое интересует оба ордена. Недавно, два известных ученых противоборствующих орденов вступили в комическую драку (ну, комическую для всех остальных - а не для них), причем то, что их пришлось разнимать силой, только подлило масла в огонь. Теперь обе стороны отказываются отступать, и каждая из них твердит, что она обладает более обоснованными или справедливыми правами на место, которое служители Митры называют Склепом Благословенного Мученика. Верующие именуют его Храмом Первого Портала, так как они считают, что именно здесь открылась первая дверь между Горой Целестией и Сигилом. Именно этому они учат всех пилигримов и странников, которые наслаждаются их гостеприимством в храме. В свою очередь служители Митры настойчиво повторяют: "забудьте об этом и убирайтесь из нашего храма!"
Когда персонажи прибывают сюда, Крылатые Львы достаточно быстро понимают, что к чему и пытаются привлечь их на свою сторону. Паладины обоих орденов являются закаленными в сражениях, суровыми воинами, которые ожидают, что им будут подчиняться беспрекословно. Они знают, что иногда нужно быть вежливым для того, чтобы получить то, что тебе хочется, но никто из них не собирается уступать. Героям необходимо сделать так, чтобы ни один из орденов не счел себя обиженным. Не самая простая задача, но ведь никто и не говорил, что будет легко.

2. Почему Мы Правы. Орден Воинов Планов традиционно избегал каких-либо столкновений с паладинскими орденами, но посягательства Вечного Солнца на Храм Первого Портала он просто не мог стерпеть. Орден контролировал этот храм, являющийся одним из его священных мест и, по совместительству, странноприимным домом, открытым для всех странников, пока юный паладин Митры не впал в религиозный жар и не организовал Крылатых Львов, отряд священных воинов, мыслящих приблизительно так же, как и он. Орден не хотел, чтобы их молодая кровь оказалась на его руках, но он так же больше не желал терпеть присутствие этих юных нахалов. В свою очередь паладины отказались уходить до тех пор, пока их требования не будут удовлетворены. Как сказал хранитель храма, принадлежащий к Ордену, этого никогда не случится.
Служители Митры начали оспаривать права Ордена на храм из-за того, что они верят, будто бы земля, на которой он построен, была запятнана кровью мученика Митры. Они категорически отказываются уходить до тех пор, пока они не получат того, что принадлежит им по праву. Любые попытки заставить их увидеть "обе стороны" происхождения храма терпят неудачу: до тех пор, пока они верят в свою правоту, для них существует всего одна истина, и они готовы сражаться за неё. Обращение к вышестоящим существам срабатывает так, как этого и следовало ожидать: паладины соглашаются уйти, как только персонажи появляются в компании дэва, соответствующего тронного архона или мастера их ордена. Учитывая напряженную ситуацию, сложившуюся в храме, самоотстранение героев от происходящего вряд ли приведет к чему-то хорошему.

3. Стычка. Вскоре после прибытия персонажей, Крылатые Львы публично оспаривают права Детей Неба на этот храм и требуют, чтобы один из генералов Детей пришел к ним и дал им хартию, позволяющую им вечно владеть храмом. С обеих сторон звучат горячие заявления, и персонажи оказываются между двух огней. Это может оказаться достаточно опасным, так как снаряды и заклинания с обеих сторон так же летят именно в них. В результате перестрелки гибнет паладин Вечного Солнца.
Если герои опускают руки, и позволяют обеим сторонам перейти в ближний бой, то страсти только разгораются. Авантюристам остается только сообщить о начале войны, пусть даже настолько цивилизованной, насколько это вообще возможно (с обменом пленным, отсутствием нападений на невинных и так далее).
Если герои вмешиваются или просто напоминают обеим сторонам о том, что они должны вести себя, как цивилизованные рубаки, воины со стыдом откладывают оружием, во всяком случае, на время. После этого она назначают священную дуэль. Персонажам предлагают стать беспристрастными судьями, но затем одна из сторон обвиняет их в пристрастности (цепляясь за малейший признак - намеренный или случайный - приверженности одной из сторон) и настаивает, чтобы они выступили в качестве чемпионов противоположной стороны.

4. Нокаут. Если персонажи не уходят, то они вынуждены или выбирать одну из сторон, или решать спор так, чтобы были удовлетворены обе стороны. Служители Митры требуют крови в обмен на жизни паладина, погибшего во время стычки.
Даже если они пытаются занять нейтральную позицию, персонажам приходится представлять одну из двух сторон (один из героев должен будет стать чемпионом этой стороны). Чемпион может использовать магическое оружие, но он должен избавиться от всех остальных магических предметов, включая и доспехи. Служители Митры дают своему чемпиону клинок, который называется *Светоносец* (длинный меч +4, который сияет так сильно, что временно ослепляет любого противника, который проваливает спас-бросок против магии смерти, производимый в течение каждого раунда). Воины Планов дают своему бойцу *булаву пехотинца +3*, которая называется Кулаком Праведной Ярости, и позволяет на протяжении первых трех раундов сражения увеличить обычное количество атак вдвое.
Мастер должен создать чемпиона противоположной стороны таким образом, чтобы он соответствовал по силе герою. Сражение начинается с падения белого платка и продолжается до тех пор, пока один из бойцов не сдастся. В противном случае, поединок заканчивается его смертью - смертью, которая оказывается на совести героев.

5. Объявление Победителя. Если персонажи терпят неудачу во время поединка, то другая сторона оказывается весьма недовольной; если проигрыш был унизительным, то проигравшие могут даже начать небольшую войну или призвать дружественного дэва, который должен будет подтвердить их право на храм. Обе стороны обвиняют как героев, так и друг друга, и если, в конце концов, начинается война, то авантюристам навсегда закрывается доступ в королевство Золотого Огня и монастыри Ордена воинов Планов.

С другой стороны, если персонажам удается найти компромисс, например, пристыдив обе стороны, воззвав к их чувству честности, или же предложив им посоревноваться за последователей (например, сделав два входа в храм и проводя две отдельных экскурсии по нему, или владея им по очереди), то проблема решается мирным путем. Крылатые Львы могли бы сами прийти к этому решению, если бы к данному моменту они не увязли в конфликте, и обе стороны со временем окажут героям незначительную услугу в качестве награды (например, присоединятся к ним на протяжении одного приключения, или пришлют оруженосца и так далее).

Безмолвный Аазимон

Говори правду только тогда, когда она
разит больнее, чем истина.
-Горбатая Нел, хаматула

Количество персонажей: Четыре и больше
Уровни: Высокие (10+)
Предпочтительные персонажи: Наиболее полезными будут воины и жрецы.
Фракции: Верящие в Первоисточник могут пожелать помочь архону-светочу исполнить его предназначение.
Краткий обзор: Солар, которого зовут Галгалиэль, солар колеса солнца, покинул Хрониас для того, чтобы помочь архону-светочу. Ему нужна помощь героев.

Предыстория: Солар Галгалиэль покинул Хрониас, самый высокий пик Горы Целестии, отринув свои обязанности, состоящие в наблюдении за тем, чтобы солнца Меркурии вращались по своим орбитам. Неизвестен ни один другой солар, который когда-либо возвращался бы с Седьмой Горы, и каждый хотел бы задать ему несколько вопросов относительно того, что лежит за входом в портал, который ведет туда. Тем не менее, Галгалиэль связан обетом молчания относительно всего, что связано с Хрониасом, и он не собирается нарушать его. Он возвратился (в Сигил или на нижние слои Горы Целестии) с простой миссией: спасти архона-светоча Ориэля (смотрите "Корону Света") от демона. О Галгалиэле ходит множество слухов: говорят, будто он впал в немилость, и ищет помощь для восстановления своего прежнего статуса; будто он ищет искупления за какое-то преступление; будто он стремится отобрать власть над Хрониасом у силы, которая больше не принимает достойных в свое королевство. Солар никак не реагирует на все эти россказни. Позвольте героям узнать часть из этих слухов или дайте им возможность увидеть самого солара, прежде чем...

1. Возвращение из Рая...они "случайно" наткнутся на Галгалиэля в Сигиле или на нижних слоях Горы Целестии.

2. Уничтожение Зла. Независимо от того, сам ли Галгалиэль подходит к героям, или же они сами направляются к нему, солар, прежде всего, определяет, достойны ли они его внимания (злые или хаотичные персонажи сразу же оказываются под бдительным присмотром), а затем предлагает им сделку: Если герои согласятся дать обет молчания относительно их миссии, то он откроет им

свои истинные цели в обмен на помощь. Хотя он пришел с Хрониаса, надеясь на быстрое выполнение своей миссии, всеобщее внимание заметно усложняет его задание.
Архона-светоча Ориэля ожидает великая судьба (с этим соглашаются все оракулы), хотя Галгалиэль не может сказать, какая именно. Тем не менее, ему удалось узнать, что демоны уже узнали о предназначении светоча и решили избавиться от него: Недавно, Ориэль отказался от возможности достичь наивысших слоев Горы Целестии в обмен на помощь демонов, когда один из его друзей оказался в смертельной опасности. Конечно же, эта "опасность" оказалась хорошо спланированной интригой баатезу, но сделка уже была заключена. Галгалиэль (и персонажи) должны каким-то образом обойти её. Для того, чтобы разорвать сделку с демоном, Галгалиэль предлагает авантюристам найти и уничтожить контракт, заключенный Ориэлем и демоном (для солара это слишком низменное дело). Демон покинула Гору Целестию сразу же после того, как ей удалось получить то, что она хотела, но Галгалиэль заявляет, что её недавно видели в Клетке. Её зовут Горбатая Нел, и она является хаматулой, которая возглавляет банду сигильских воров, именующих себя Рукой Судьбы.

3. Милосердие Сигила. Как ни странно, но даже в Клетке есть честные и милосердые люди. После непродолжительных поисков, бывший вор, которого зовут Гленнери Головорез, рассказывает персонажам, как найти Логово Льва, пивную, где часто собирается Рука Судьбы. Затем он рассказывает Нел о том, что её ищут какие-то незнакомцы. Она собирает банду и отправляется за ними. Ворвавшись в Логово Льва, и допросив тамошних посетителей, персонажи обнаруживают только перевернутые стулья и быстро разбегающихся посетителей, а так же получают суровый выговор от владельца этого заведения, Толстогубого Фаргла, толстого красного слаада. Спокойное посещение пивной с последующим ожиданием будет более разумным, хотя в любом случае пьяницы Логова Льва принимают героев за солдат или каких-либо других неприятных личностей. Пьяный дворф предлагает персонажам предсказать их судьбу, но это единственный интересный эпизод, который ожидает героев; все остальные посетители таверны избегают даже смотреть на них.

4. Вопрос Спасения. Демон прибывает в Логово Льва вскоре после появления героев для того, чтобы встретиться со своими товарищами и спланировать какое-то новое злодеяние. Её не интересует сражение с героями, но она не может телепортироваться на свой родной план из Клетки, и потому она пытается бежать, расталкивая или срубая каждого, кто оказывается у неё на пути.
При этом никому в Сигиле неизвестно о том, что все члены банды Горбатой Нел так же являются баатезу, которые бросаются на её защиту, тогда как посетители бросаются к дверям и окнам сразу же после того, как в пивной вспыхивает бой.
Хотя баатезу не могут вызывать в Сигиле с помощью *врат* дополнительных союзников, они криками призывают всех своих союзников, которые находятся в Логове Льва или неподалеку оттуда. Вскоре героям может стать очень жарко.
На самом деле, насилие является не лучшим способом получения контракта, даже если Нел не замечает героев, а они уже знают, кем она является на самом деле. Нел постоянно держит контракт при себе, и она скорее умрет, чем отдаст его. Кроме того, её способность к телепортации изрядно усложняет задачу

персонажей; им следует попытаться украсть его (плут, нанятый ради благородной цели?) или выкупить. Мастер может вести себя воистину по-дъявольски (хе) в процессе определения подходящей цены.
Кроме всего прочего, героям лучше не медлить. В данный момент Нел ищет путь из Клетки обратно на Баатор, который позволит ей обмануть Галгалиэля (следящего за всеми общественными порталами, ведущими в Девять Преисподних). Встреча в таверне убеждает её в том, что в Клетке становится слишком жарко; она телепортируется в назначенное место встречи, передает контракт одному из своих слуг и посылает бедолагу мимо Галгалиэля с посланием (акт исключительного доверия со стороны баатезу). Если персонажам не удается выследить её после телепортации, ей удается передать контракт в архивы Баатора, что делает его официальным, превращая задачу героев в практически невыполнимую миссию.

5. Возвращение к Свету. Как только контракт возвращен, солар и авантюристы могут вернуться на вершины Горы Целестии. В качестве награды за помощь, солар дарует *корону величия* (которую можно использовать только трижды) любому законно-доброму члену отряда (если она им нужна) и предлагает изменить мировозрение любого другого персонажа на одну ступень в сторону добра или закона без каких-либо неприятных последствий. Один законно-добрый боец может получить статус паладина, если его поведение и выдержка не подвергаются какому-либо сомнению. После распределения всех этих наград (хотя добродетель уже сама по себе является наградой), Галгалиэль снова возвращается на Седьмую Гору.